Año III Número 27 - 350 PTAS

TODOSEGA

REVISTA INDEPEND... ...OS PARA CONSOLAS SEGA

¡Sorpréndete!

ALIEN SOLDIER
JUDGE DREDD
STELLAR ASSAULT
STREET RACER
TRUE LIES

Llega al final de:

LOS PITUFOS
RISTAR

HOBBY PRESS

REGALAMOS 10 MD 32X

Knuckles Chaotix

EL MITO LLEGA A MD 32X



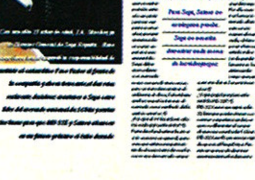


Nº 27. Año 3. Junio 1995



sumario







32

Justicia para todos, Judge Dredd en Mega Drive

Grandes estrenos cinematográficos para este mes: «Judge Dredd» y «True Lies». dos juegos de película que próximamente tendréis ocasión de disfrutar en pantalla grande y vídeo, respectivamente.



Edita: HOBBY PRESS,S.A.

Presidente: María Andrino. **Consejero Delegado:** José Ignacio Gómez - Centurión. **Subdirectores Generales:** Domingo Gómez, Amalio Gómez. **Director:** Amalio Gómez. **Directora de Arte:** Susana Lurguie. **Jefe de Sección:** Oscar del Moral. **Redacción:** Roberto Lorente, José C. Romero (Traducciones). **Diseño y Autoedición:** Abel Vaquero, Juan Lurguie. **Secretaria de Redacción:** Ana María Torremocha. **Fotografía:** Pablo Abollado. **Colaboradores:** José Antonio Gallego, Javier Castellote. **Directora Comercial:** Mamen Perera. **Coordinación de Producción:** Lola Blanco. **Director de Administración:** José Angel Jiménez. **Departamento de Circulación:** Paulino Blanco. **Departamento de Suscripciones:** Cristina del Río, M.del Mar Calzada. **Redacción, Administración y Publicidad:** C/ De los Ciruelos nº 4. 28700. San Sebastián de los Reyes (Madrid). España Tel: 654 81 99 / Fax: 654 86 92. **Pedidos y Suscripciones:** Tel.: (91) 654 84 19 / (91) 654 72 18. **Distribución:** HOBBY PRESS S.A. San Sebastían De los Reyes (Madrid). Tel.: (91) 654 81 99. **Transporte:** BOYACA. Tlf: (91) 747 88 00. **Imprime:** ALTAMIRA Ctra. de Barcelona Km.11,200 28022 Madrid. España. **Depósito Legal:** M-2108-1993



Enviad vuestras cartas a:"Buzón Todosega". Hobby Press, C/ de los Ciruelos, 4. 28.700, San Sebastián de los Reyes. MADRID

El precio de los cartuchos es alto

Me parece que los precios de los cartuchos son muy elevados, sobre todo cuando las ventas son tan importantes. Creo que deberían haber congelado los precios durante algún tiempo. Me parece demencial que un juego de hace un año, como por ejemplo Aladdin, se encuentre aún al precio de 9.900 pts. Me uno al grupo de personas que piensan que Sega debe revisar sus precios con más detenimiento.

Otra cosa, el formato de Sega Classics me parece hortera a matar, con esas carátulas de los juegos a medio mostrar. Sugiero otra forma de presentar el producto, con el cartel que da título al juego entero. Por supuesto en su versión original, en español.

También quisiera escribir acerca de la falta de seriedad que muestra todo el mundo para con el juego X-Men, ¿qué tenéis contra ese juego?. Vale que no es una gran maravilla, pero al menos no me defraudó como Aladdin.

Por último, ¿cómo es que juegos como Spiderman o Sonic, con más de cuatro años a sus espaldas, cuestan 3.000 pesetas?.

✉ Jerónimo Gutiérrez, Santa Cruz de Tenerife.

¿Qué ocurre con Sega y sus consolas?

Estoy de acuerdo con los usuarios de la Master en que Sega debería sacar más juegos para ella, pero creo que es una cuestión muy hablada, así que pasare a escribir de otra consola que también creo que lo tiene y lo va a tener muy crudo:

Todavía es pronto para pronunciarse sobre el fracaso MD 32X, pero creo que va a seguir el camino de Mega CD. Tengo ésta última consola y me parece que hay pocos lanzamientos y que ya ha pasado a engrosar la pequeña historia de Sega.

✉ Fabián Vidal de la Fuente, Madrid.

Los cambios de la revista

Habéis cambiado mucho; allá por Abril del 93 (cuando salió por primera vez TodoSega) me sorprendió mucho la cantidad y calidad, y sobretodo algo que habéis suprimido casi por completo, el humor. Por aquel entonces me cogía TodoSega y me reía a carcajadas, era una revista informativa, seria y a la vez chistosa, me encantaba. Ahora, en el futuro, se nota que todo se hace muy serio pero aburrido. La verdad es que la revista ha ganado muchos enteros; el "Club Sega & Rol", "Arcade Zone", "Mr. Q" y personalmente lo que más me gusta "Sega en Vivo" y esas alucinantes portadas. Aunque también ha perdido (momentáneamente) el "Modo Versus" y últimamente "The Arcade Zone". Pero hay una cosa que no me gusta: "Novedades". Deberíais reenfocarlo y ofrecer más información con algo más de humor. Necesito que me expliquéis el juego y no tanta historia, que me pongo a leer las novedades y no me entero del juego.

De todas formas, tengo que decir que la revista me encanta.

✉ Juan Pedro Arellano Acosta, Irún (Guipuzcoa)

Aún hay muchos anuncios

No creo que lo que vais a leer sea nuevo para vosotros, pero es que ponéis muchos anuncios en vuestra revista. Comprendo que ésto de comer, por lo menos en gran parte, pero es que tantos anuncios y tan pocas páginas... no puede ser. Seguro que tras varias quejas de este tipo, la cosa cambiará y confío en que la revista siga así de bien.

Por cierto, ¿por qué no créiais nuevas secciones?

Otra cosa que me gustaría que hicieséis es poner un pequeño apartado con códigos para el Game Genie (¿por qué diferenciar el Game Genie del Action Replay?). Seguro que podríais hacerlo sin ningún tipo de problemas.

Por último, tampoco estaría mal que volvieséis a hacer un especial de trucos para las consolas Sega. Ya que la guía de trucos que hicistéis en el número 15, seguro que sacó a más de una Mega Drive con sus cartuchos del baúl de los recuerdos.

✉ Yo, La Seu D'Urgell, (Lleida).

La Redacción, en línea

Efectivamente Jerónimo, los cartuchos tienen aún un precio muy alto, y nos tememos que van a seguir así por mucho tiempo. Las compañías no están por la labor de perder dinero de forma tan escandalosa, sobretodo tal y como está el mercado.

Fabián, creemos que es un poco pronto para pronunciarse sobre el tema 32X. Hay muchos títulos a la vuelta de la esquina: «FIFA Soccer», «Virtua Fighters», «B.C. Racers»... Espérate y verás lo que te sorprenderás.

Por último, gracias a Juan Pedro y al simpático anónimo de La Seo D'Urgell por sus sugerencias.

La Redacción.

Chaotix: Sega renueva el mito

El fenómeno Sonic no ha podido quedar ajeno a la llegada de una nueva consola y, aunque tarde, la saga tendrá su continuación en una nueva aventura para MD 32X.

Sega no ha perdido la oportunidad de renovar completamente las bases de la historia, y no sólo ha cambiado de soporte sino que además se ha permitido el lujo de dejar fuera a su mascota. El testigo ha sido tomado ahora por Knuckles, coprotagonista junto con Sonic del último cartucho de la serie en Mega Drive.

Este cartucho llega en un momento delicado para la máquina que espera ansiosa su llegada: MD 32X necesita del empuje o tirón que un producto como la saga Sonic puede generar. Han tenido que pasar casi seis meses para que los usuarios del actual sistema de 32 bits de Sega puedan disfrutar de las aventuras de estos simpáticos personajes que ahora se abren camino en los 32 bits.

Este anuncio afianza aún más la posición de 32X en el mercado, punto al que contribuirán decisivamente dos títulos que acaban de ser anunciados también para este soporte: «FIFA Soccer» y «Virtua Fighters». Ellos pueden ayudar de forma espectacular a aupar a MD 32X al lugar que, por tecnología y prestaciones, se merece.

De momento, en nuestras páginas tenéis ocasión de echar un primer vistazo a este «Chaotix» de 32 Megas, a la espera de la novedad que llegará en nuestro próximo número.

Entre el resto de los temas, destacamos una interesante entrevista a José Angel Sánchez, nuevo Director General de Sega España.

SI TE LOS PIERDES...



TÚ PUEDES SALVAR LA TIERRA

La lucha milenaria entre el bien y el mal cobra vida en manos del príncipe Ali en una interminable batalla con seres alucinantes donde tendrás que recuperar el brazalete de plata que devolverá la paz a la Tierra. ***TEXTOS EN CASTELLANO***

STRIKER

MÁS QUE AFICIÓN, UNA PASIÓN

IMPRESCINDIBLE EN TU LUDOTECA

El único juego de fútbol que te ofrece más de 40 opciones, más de 340 equipos nacionales e internacionales, uno o dos jugadores, la liga, el mundial, equipos de 6 u 11 jugadores, penaltis, repetición de la jugada, 8 formaciones, 3 velocidades, 3 ángulos de vista control del tiempo, terreno y más, mucho más.

Soleil

IMPRESCINDIBLE EN TU LUDOTECA

TE HA LLEGADO LA HORA DE JUGAR MÁS DE 100 HORAS

No pares, en esta aventura de interminable acción, habla en castellano con los animales y descubre la llave misteriosa en el final de un juego repleto de gráficos geniales, puzzles y adivinanzas.

ALIEN SOLDIER™



EL FUTURO ESTÁ EN JUEGO

En un impresionante ambiente futurista cargado con enormes sprites de todos los personajes y multitud de planos de scroll, un original androide tendrá que superar a infinidad de monstruos con la ayuda de seis potentes armas que podrás cambiar en cada apasionante etapa.



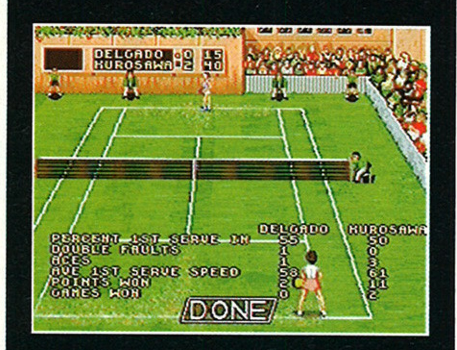
TODAVÍA HAY QUIEN PARA COMER, MATA

En las kilométricas autopistas del desierto Wile E. Coyote y Road Runner se disputan la preciada comida rápida, acelerando a través de ingeniosos obstáculos y trampas, ¡no te descuides o te comerán vivo!

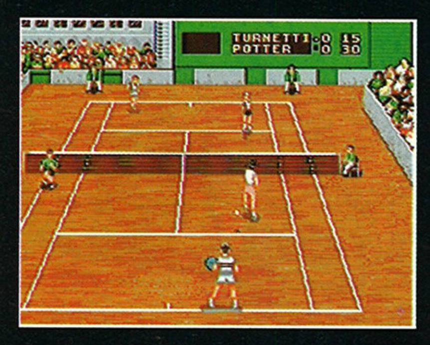

MAS GRANDE
SERA EL DESAFIO
PARA TU
GAME GEAR
SUPER
COLUMNS
Dos juegos diferentes para una acción imparable.
Super Columns.
Una auténtica pasada. Las piezas rotan. Mayor libertad de acción.
Sonic Drift Racing.
Acércate a la meta a velocidad terminal.
Con cada juego, cable Gear to Gear de regalo.
SONIC
DRIFT
RACING
SEGA
BIENVE
NIDOAL
PROXIM
ONIVEL



Codemasters repite en Mega Drive
PETE SAMPRAS ´96



Codemasters no ha podido evitar la tentación de caer otra vez en als redes del tenis. Su estrella favorita, Pete Sampras, repite en una nueva edición de su juego estrella: «Pete Sampras Tennis». Los programadores han rehecho completamente el juego: nuevas animaciones, scroll lateral del campo, gama más amplia de movimientos... pero han reducido el número de tenistas. Ello no es malo, pues ahora aumenta la posibilidad de llegar hasta el final del campeonato. Está anunciado para después de verano y parece que lo traerá Arcadia.





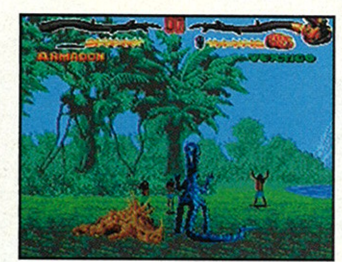
La recreativa ya tiene sus versiones para Mega Drive y Game Gear
PRIMAL RAGE, PRIMERAS IMAGENES

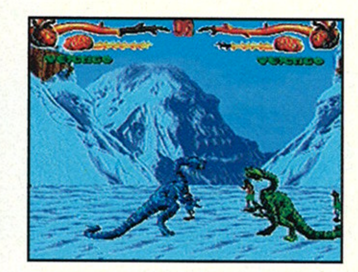
Avalado por un rotundo éxito en los salones recreativos, «Primal Rage» ya tiene casi preparado su salto a Mega Drive y Game Gear. En las imágenes que acompañan a esta noticia podéis comprobar como todas las expectativas se han confirmado al cien por cien: luchadores que presentan un alucinante detalle, escenarios acordes a la recreativa... hasta los humanos del fondo del escenario están presentes. La conversión la ha realizado Time Warner Interactive, y próximamante estaremos en disposición deampliar esta noticia e informaros acerca de su proceso de programación.



Esta imagen os puede dar una idea de la calidad general de que gozará este fantástico cartucho de 24 megas.







La gama de Nureality, ya a la venta
VIVID 3D, SONIDO SURROUND

Hace ya unos cuantos números (en el 19 para ser exactos) en nuestra sección "USA vs Japan" publicábamos una pequeña reseña de un producto innovador: Vivid 3D de Nureality.

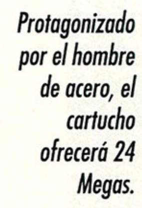
Hoy lo volvemos a traer a nuestras páginas con ocasión de su puesta a la venta en nuestro país.

Su principio de funcionamiento es muy sencillo y hacen uso de lo que Nureality denominada SRS. Ésto no es otra cosa más que el procesamiento digital del sonido procedente de cualquier fuente (consola de videojuegos, vídeo o televisor, ordenador o cualquier otro tipo de aparato) para darle sensación de profundidad. Lo mejor de todo es que ello se consigue con únicamente dos altavoces, eliminando la necesidad de complicados sistemas de sonido basados en hasta cinco cajas acústicas. También es capaz de simular estéreo desde un equipo monofónico. Tres son los modelos disponibles: Vivid 3D (SRS básico), Vivid 3D Plus (SRS y posibilidad de variar la amplitud y profundidad del sonido) y Vivid 3D Pro (todo lo anterior más un amplificador de 35W). Los precios son 8.950 pts, 12.950 pts y 19.950 pts respectivamente. Los distribuye Euroma Telecom y su teléfono es el 571 13 04, con el 91 si llamáis desde fuera de Madrid.

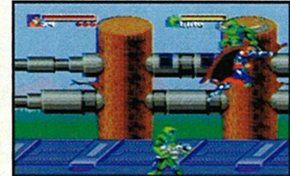


Los héroes también mueren
DEATH & RETURN OF SUPERMAN

Por si no hubiera suficientes héroes del cómic en esto del videojuego, Sunsoft ha decidido poblar aún más el sector. «Death & Return of Superman» es el título del próximo cartucho de la compañía que nos ofreció las aventuras de Zero. Tras la muerte de Superman a manos de Doomsday, nuestro héroe de acero desaparece de la faz de la tierra. Pero sólo temporalmente. Mientras, aparecen cuatro nuevos aspirantes a súper héroe. El juego estará configurado como un beat'em up y presentará unos luchadores que gozarán de gran tamaño y excelente animación. Será Arcadia la encargada de traernoslo.


Protagonizado por el hombre de acero, el cartucho ofrecerá 24 Megas.





Virgin será su Gepeto particular
PINOCHO, UN ESTRENO ANUNCIADO

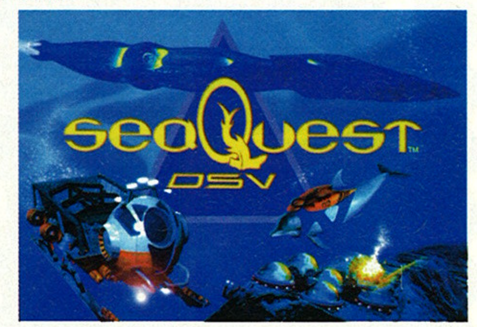


Cuando acaba de ponerse a la venta directa en nuestro país la fabulosa historia animada de este clásico Disney (Buenavista Home Video, 10 de mayo), nos llegan interesántes y jugosas noticias sobre una inminente versión consolera que verá la luz las próximas navidades. Se especula sobre su salida para todos los sistema de 32 bits, además de los de 16.

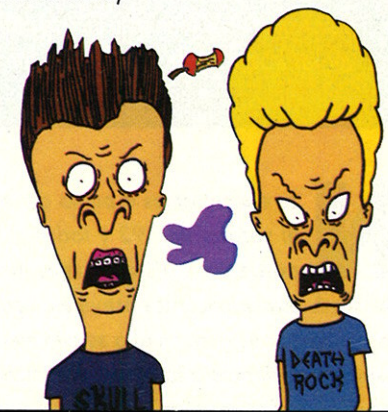
Siguiendo de forma fiel el argumento original y con la calidad que Virgin ha demostrado con sus anteriores productos («Libro de la Selva», «Aladdin» o el reciente «Rey León»), este juego tiene todas las papeletas para convertirse en el centro de atención en muy poco tiempo.



TÍTULOS RETRASADOS



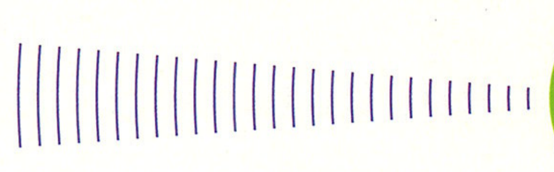
Esta noticia va de atraso, además de retrasarse la salida a la calle de este número de todoSega, hay otras compañías que han decidido seguir nuestro ejemplo, posponiendo la comercialización de sus juegos para elevar aún más la calidad de estos. Los afectados por este pequeño retraso serán «Beavis & Butt Head» y «Seaquest DSV». Ambos llegarán finalmente después de verano (salvo cambios de última hora).



Pack Mega CD
TOMCAT ALLEY

Sega acaba de poner a la venta un nuevo pack Mega CD que incluye los juegos «Tomcat Alley» y «Road Avenger», además de la únidad, por supuesto. El precio sigue invariable.






EL LUDÓFAGO EMPEDERNIDO

Con esto de la llegada de los calores a más de uno se le van a fundir los circuitos, y no me refiero a mi querido amigo y compañero de redacción Mr. Q, sino a algunos responsables de ambiciosos proyectos que luego se quedan en agua de borrajas, como por ejemplo los chicos de Gametek, que después de anunciar el próximo lanzamiento de «Brutal» para Mega 32X, van y se descuelgan diciendo que no han encontrado mercado suficiente para ese juego y, por tanto, van a lanzarlo "directamente" para Saturn. ¡Esto no es serio! No se puede uno saltar el "conducto reglamentario" tan a la ligera.


"Myst". Sega Saturn

Por el contrario, Activision, la firma norteamericana que nos asombró a todos con su fantástico y aventurero «Pitfall» (aunque jamás hemos visto por estos pagos la tan cacareada versión para Mega CD), me ha asegurado que su héroe selvático se va a marcar una genial excursioncita por los circuitos de 32X.

¡Muchas gracias, majetes! Además, Activision ha firmado un acuerdo con Shiny Entertainment, la firma del ilustrísimo David Perry, para desarrollar conjuntamente juegos para Saturn. ¡Ya estamos locos por ver las trastadas de «Earthworm Jim» en 32 bits! Por cierto, ya que este mes vengo en plan criticón, ¿alguien me puede decir qué va a pasar con «Mega Race» para Mega CD? Porque este baile de fechas enloquece al más pintado...

Y vamos de bienvenidas. En este caso, le toca a Sanctuary Woods, una compañía californiana hasta ahora más conocida por sus sesudos programas educativos para 3DO que por cualquier tipo de juegos propiamente dichos. Pues bien, parece que ahora lo empiezan a ver un poquito más claro y se han decidido a lanzar programas jugables para Saturn, encabezados por The «Journeyman Project Director's Cut», una aventura de viajes a través del tiempo que esperamos con verdadera ansiedad.

¡Ah, y antes de que se me olvide! Me han llegado noticias, e incluso alguna que otra imagen, de los próximos proyectos de Sunsoft para Saturn. Se trata nada menos que de «Myst», un clásico de aventuras que ya hizo las delicias de los usuarios de PC, y «Popoi Hebe», una auténtica exhibición de lo que debe ser un juego al gusto del público japonés.

Por J.C. KID

Junio del 93, Cool Spot revoluciona el verano

Parece que fue ayer...

Nos encontramos a punto de iniciar el verano del '93 y todos se preparan para disfrutar unas merecidas y calurosas vacaciones estivales. TodoSega acude de nuevo puntual a su cita mensual dispuesta a teneros a la última. Veamos qué ofrecía aquel "lejano" número 3:

SEGA EN VIVO (PAG. 8):"SONIC TRIUNFA EN LA VUELTA". (...) Sonic participa en la Vuelta ciclista a España colocando su nombre en el maillot azul de la regularidad (...) Esto sucedía después de que le prohibieran participar corriendo. ¡¡De lo que se libraron los ciclistas!!.

SEGA EN VIVO (PAG. 12): "SEGA, A POR TODAS EN LA FORMULA 1". (...) Sega Europa está patrocinando los coches de la escudería Williams-Renault de Fórmula 1 (...) ¿Os podéis hacer una idea de dónde se fue el erizo azul de Sega después de no poder competir con los ciclistas?

REPORTAJE MEGA CD (PAG. 14-19): "¡ESPIONAJE!. ASI SERA EL MEGA CD 2". (...)La revista TodoSega ha tenido acceso, en rigurosa exclusiva y tras ardua labor de espionaje, al primer y único CD 2 que ha llegado a España(...). Tras la caída del telón de acero el exceso de espias competentes se hizo alarmante y había que ocuparles en algo útil para la comunidad jugona.

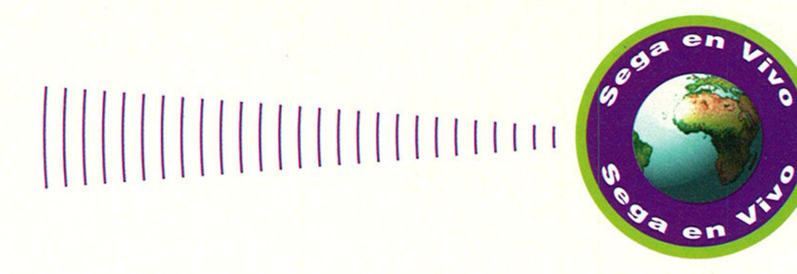
NOVEDADES (PAG. 32-67): «COOL SPOT» y «FLASHBACK», empatados con un 93%, se disputan a golpe de plataformas el título de mejor juego del mes. La decepción del número nos la dió «EX-MUTANTS» con un exigüo y más bien triste 60%.



LO MÁS SEGA (PAG. 68-69) Por tercer mes consecutivo, poco movimiento en las listas, donde Sonic campeaba a sus anchas por la "Pole Position".

MEGA CONCURSO (PAG 114-115): ¡REGALAMOS 500 JUEGOS! con la Frase Oculta. Ríase usted de la ruleta de la fortuna, de Cifras y Letras y de los crucigramas de Ocon De Oro. ¡¡Vaya pruebecitas para ganar unos cartuchos!!.

Parece que fue ayer...

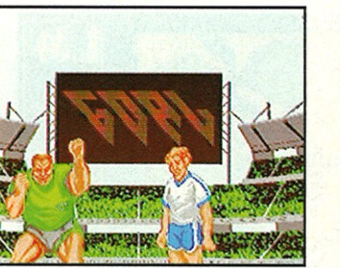


Fever Pitch Soccer. El contendiente que faltaba

US GOLD TAMBIÉN HACE FUTBOL

US Gold ya ha desvelado en qué consistirá su próxima contribución al mundo futbolístico-consolero. Bajo un nombre tan altisonante como «Fever Pitch Soccer» se esconde la apuesta definitiva de una de las compañías más asíduas en este tipo de juegos, a la que muchos recordaréis por «World Cup USA '94». Gracias a una vista isométrica de gran amplitud, unos gráficos bien resueltos y hábiles toques de arcade, «Fever Pitch Soccer» pretende ser algo más que un simulador de fútbol. Motivos para lograrlo no le van a faltar si hacemos caso de las maravillas que de él se comentan en la prensa especializada de medio mundo.

Algunas de estas "virtudes" hacen referencia a la introducción de movimientos especiales en los jugadores con el atractivo añadido de que algunos sólo se pueden realizar cuando el árbitro no nos mira. Esto os dará una idea de en qué pueden consistir, pero por si no os lo imagináis, os diremos que se dá por segura una opción de "juego violento"...





Tampoco habrá que perder de vista a este juego en los próximos meses ya que está considerado como un firme candidato a desbancar de su posición de privilegio al mismísimo «FIFA Soccer».

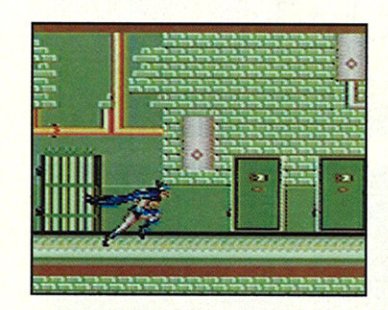




Batman recoge sus alas para acabar en la portátil

TERMINADA LA VERSIÓN GAME GEAR

Hace ya unos meses que os mostramos desde estas mismas páginas la próxima aventura de Batman para Mega Drive, pero aquella noticia nos dejó con ganas de más hombre-murciélago. Precisamente por eso, este mes os ofrecemos las primeras imágenes de la versión portátil que en breve acaparará la atención de los aficionados al "señor de la noche". Las primeras informaciones confirman que se trata de un cartucho de 4 megas de alto contenido plataformero y endiablada jugabilidad. Estaremos atentos a lo que suceda con él.





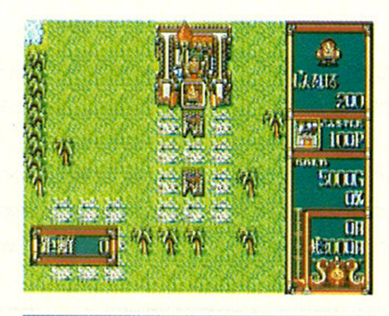




EL JUEGO DEL MES

LORD MONARCH

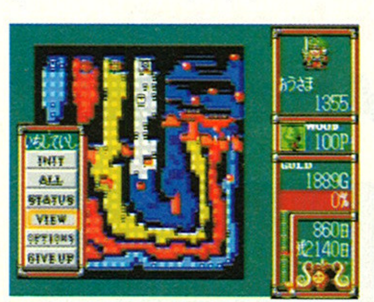
Lleva ya un tiempo haciendo las delicias de los buenos aficonados a la estrategia en Japón, se llama «Lord Monarch» y se presenta en un apasionante cartucho de 16 megas. Configurado para un jugador y con posibilidad de utilizar el Sega Mouse (periférico que los japoneses tienen la suerte de poder disfrutar) ha sido desarrollado por Falcon y reprogramado por Sega. Falcon es ampliamente conocida en el universo de juego japonés porque también ha desarrollado varios títulos para Mega CD, entre los que se encuentra «Legend of Heroes». y el popular «Magigal Fantasy Adventure», comúnmente conocido como «Popful Mail». Este título, «Lord Monarch», ofrece tres modos de juego diferentes para disfrutar con la creación y desarrollo de un reino. Es el típico juego que satisface los deseos del usuario japonés más exigente. Salvando las distancias (nunca mejor dicho) el equivalente español a este cartucho sería «Dune II», así que probablemente ya os habéis hecho una pequeña idea de lo adictivo y jugable que puede llegar a ser, pero como siempre ¡yo quiero ser japonés!





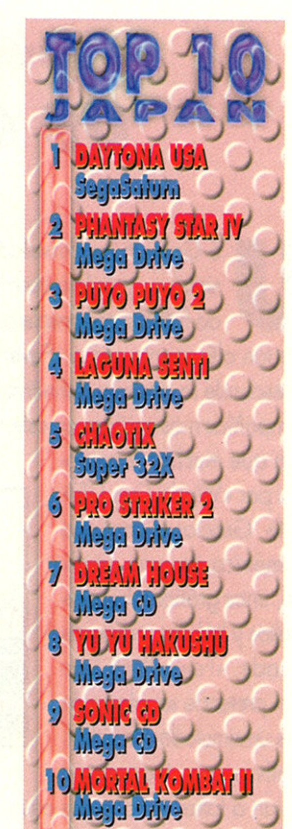
Gráficamente no es ninguna joya, pero contiene suficiente entretenimiento como para acabar gustando a todo el mundo.















vs JAPAN


TOMCAT ALLEY EL JUEGO PARA LOS QUE LUCHAN EN LAS ALTURAS, AHORA CON TEXTOS Y DIALOGOS EN CASTELLANO, YA NO TIENES EXCUSAS.
MIRA QUE PASADA
MIRA QUE OFERTA
AHORA CON MEGA CD TE REGALAMOS ROAD AVENGER Y UN JUEGO QUE SEGURO TE HARA SALTAR POR LOS AIRES "TOMCAT ALLEY" (VERSION ORIGINAL).
MIRA QUE BOMBAZOS
SEGA BOMBARDEA EL MERCADO CON LOS JUEGOS QUE HARAN EXPLOTAR TU IMAGINACION.
FARENHEIT, ETERNAL CHAMPIONS, SHINING FORCE Y POWER RANGERS.
• IMAGENES REALES.
• ESCENARIOS DIGITALIZADOS EN VIDEO.
• TRU - VIDEO
• SONIDO DIGITAL
• GRAFICOS EN 3D.
TE TENEMOS EN LA MIRA
ETERNAL CHAMPIONS
SHINING FORCE CD
FARENHEIT
MIGHTY MORPHIN POWER RANGERS
MEGA-CD
SEGA
MEGA-CD II
incluye 2 juegos
TOMCAT ALLEY
16-BIT
MEGA DRIVE II
SEGA
BIENVE
NIDOAL
PROXIM
ONIVEL
MEGA-CD

El Director General de SEGA España habla para TodoSega



José Angel SÁNCHEZ

Con tan sólo 27 años de edad, J.A. Sánchez ya es Director General de Sega España. Hace unos cinco meses asumió la responsabilidad de sustituir al carismático Paco Pastor al frente de la compañía y ahora tiene ante sí dos retos realmente decisivos: mantener a Sega como líder del mercado nacional de 16 bits y sentar las bases para que MD 32X y Saturn alcancen en un futuro próximo el éxito deseado.

¿Cómo ves la situación actual de Sega en el mercado?
Tengo la sensación de que la compañía está cambiando, pero no sólo en España, sino también a nivel internacional. Salimos de una experiencia de mercado muy intensa y en este momento estamos en un año de transición hacia la puesta en el mercado de un producto absolutamente nuevo como es Saturn. Sin embargo contamos con una gran experiencia como compañía de videojuegos y nuestra posición este año es ventajosa con respecto a otros años, porque gozamos de una gran experiencia en ese sentido. Sega debe acomodarse a un mercado nuevo con productos nuevos, pero yo trato de mantener el ambiente, el clima, la fortaleza que la compañía tiene en el mercado como resultado de la gestión anterior.

¿Por qué el 94 ha sido un año tan malo para este sector?
Parte de culpa la tiene la situación económica general, pero creo que estamos experimentando el nacimiento de una forma nueva de mercado amparada en tecnologías nuevas, con el consiguiente decrecimiento de las tecnologías existentes. Hoy las consolas de 16 bits son percibidas por la mayor parte de los usuarios como algo que va a verse inmediatamente superado por los nuevos sistemas. Por tanto, el consumidor está a la expectativa. Este mercado está ligado claramente al desarrollo tecnológico y el consumidor quiere ver aplicada la tecnología que ya sabe que existe a las experiencias de juego. Por ello nosotros hemos intentado afianzarnos aún más en el mercado, al tiempo que hemos estado trabajando paralelamente en los sistemas de juego que van a ser standar en los próximos años.

> *Para Sega, Saturn no es ninguna prueba. Sega no necesita demostrar nada acerca de los videojuegos.*

¿Y qué papel juega en este sentido MD 32X?
MD 32X es una máquina de 32 bits que puede ofrecer momentos y experiencias de juego muy diferentes a los que ofrece una consola de 16 bits. MD 32X es 40 veces más rápido que una Mega Drive. Pensamos que va a haber tres acontecimientos fundamenta-

En el futuro primará la presencia única y exclusiva de juegos en cada una de las máquinas

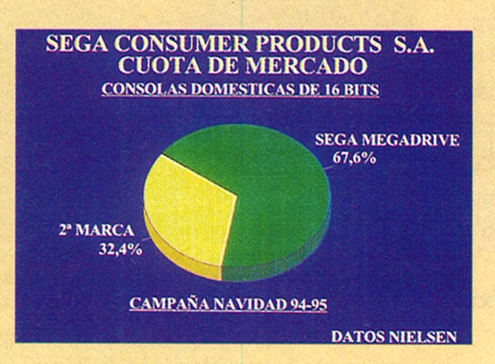
les que van a animar a los consumidores a comprar la máquina. En primer lugar, el anuncio de los precios de los sistemas nuevos hará meditar a los usuarios sobre la posibilidad de actualizar su antiguo sistema de juego, -en este caso Mega Drive-, con MD 32X, en lugar de comprar PlayStation o Saturn, por una pura cuestión económica. Los otros dos se llaman Virtua Fighter y FIFA. La calidad de esos dos juegos no es posible conseguirla en 16 bits, y Sega va a demostrar con ellos que tiene sentido comprarse esa máquina. Así, MD 32X es una forma de ofrecer al usuario la posibilidad de seguir siendo fiel a la marca y acceder a un sistema de 32 bits.

¿Bajará el precio de MD 32X? ¿Y el de los juegos?
Es posible que en el futuro sí, pero hoy no. Los cartuchos importantes de 32X van a costar 9.900 pesetas. No es posible reducir el precio de los juegos si siguen llegando en cartucho.

¿Cómo ves el futuro de una máuina como Mega CD?
En el cómputo global del año, Sega va a lanzar tantos títulos para Mega CD como para Mega Drive o MD 32X. No vamos a dejar tirado al cliente que tenemos de Mega CD.

¿Y el futuro de las 8 bits?
Sega ya no tiene consolas de 8 bits para vender, y ya no va a fabricar más. Aún hay títulos disponibles para Master System, pero poco a poco irán a menos. De hecho, muchos de sus usuarios ya se han pasado a las 16 bits. Game Gear es un caso aparte, es una consola que gusta y que sigue en nuestros planes, con mucha actividad y que dispondrá de muchos títulos.

Mega Drive: la más vendida



Los datos correspondientes al último estudio Nielsen así lo dictan: Mega Drive ha sido la consola de 16 bits más vendida en España. Posee una cuota de mercado del 67,6%. Con una base instalada de más de 600.000 unidades, lo cierto es que arrasa.

MD 32X ofrece la posibilidad de seguir siendo fiel a la marca y acceder a los 32 bits.

¿Cuándo llegará Saturn a España? ¿Y a qué precio?
Probablemente en septiembre, aunque puede ser Octubre. El precio que estimamos para Saturn ronda las 80.000 pesetas.

¿Cómo ves el futuro de los videojuegos?
En la exclusividad. En el futuro primará la presencia única y exclusiva de los juegos para cada una de las máquinas. Está claro que sólo Saturn te va a permitir jugar con Daytona. El software exclusivo será la diferencia entre el mercado que vivimos y el que vamos a vivir. Y nosotros somos los líderes mundiales de arcades.

¿Cómo ves a los dos principales rivales de Saturn, CD-i y PSX?
CD-i no compite directamente con Saturn, es más una máquina multimedia. Son consumidores diferentes en posicionamientos diferentes.
En cuanto a PlayStation, en Japón la cosa está muy clara: Sega ha vendido 690.000 Saturn y Sony se ha quedado en las 500.000 PlayStation. Y, además, el lanzamiento de Daytona USA va a tener un efecto increíble sobre las ventas de Saturn.
Sony tiene una buena imagen entre el consumidor español, pero no es una compañía de videojuegos.
Para Sega, Saturn no es ninguna prueba, Sega no necesita demostrar que es una buena compañía pues lo nuestro son los videojuegos, y lo vamos a hacer valer. Además, nuestra imagen entre los consumidores es fantástica, es percibida como la compañía líder en tecnología, la mas moderna y la compañía que más conecta con el público.



¿Qué piensa de SegaSaturn?

"Con un precio de 80.000 pesetas, posiblemente SegaSaturn sea el producto multimedia más barato, entendido como máquina que puede sustituir a un vídeo y a una cadena de alta fidelidad al ser capaz de reproducir cualquier CD en formatos estándar. Veámoslo así: un aparato capaz de reproducir Video CD cuesta alrededor de 60.000 pesetas, igual que una cadena que permita realizar las mismas funciones que Saturn con el sonido, como, por ejemplo, anular voces o variar la velocidad de la música. Además permite reproducir CD+G, que es el futuro de la música. Tampoco hay que olvidar el sistema Photo CD. Y a todo esto tenemos que unir el hecho de que SegaSaturn es la máquina que va a permitir poder jugar en exclusiva con los juegos de recreativa que son líderes del mercado, como Daytona USA o Virtua Fighters. En relación a todo lo que ofrece la máquina, no es cara. Pero por encima de todo, Saturn es una excelente máquina de juegos. Yo diría que es la mejor."

Astal

Una joya para Saturn



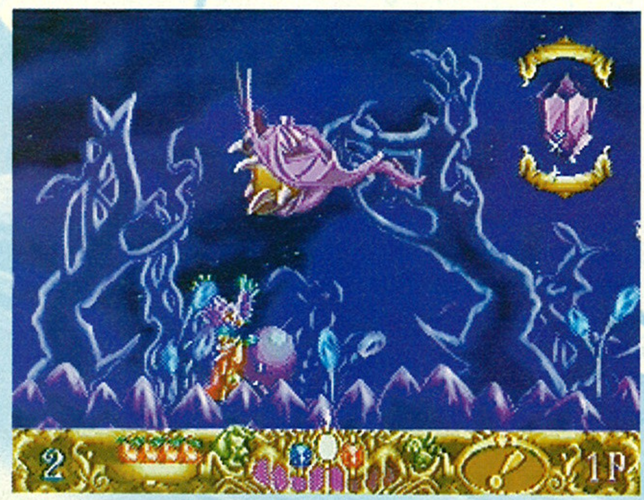
Mientras en nuestro país Saturn sigue siendo un misterio para todo el mundo, en Japón Sega no cesa de anunciar y sorprender con nuevos títulos para su flamante consola.

Cuentan la historia que el dios Antowasu creó un mundo compuesto de joyas y gemas. En él también habitaban dos curiosos personajes: Astal y Leda. Creados a partir de una gema roja y otra verde, respectivamente, ambos vivían pacíficamente hasta que Antowasu decidió descansar. Ése fue el momento aprovechado por Jelado, otro dios, para crear a Gaisto, un malvado villano que debe acabar con Astal y Leda, por orden de su dios. Secuestrada Leda, Astal debe salir en su búsqueda y al mismo tiempo restablecer la paz en el mundo de las joyas. La batalla final contra Gaisto y Jelado será entonces épica, pero esos será otra historia que os contaremos próximamente. De momento, disfrutad con estas bellas imágenes.



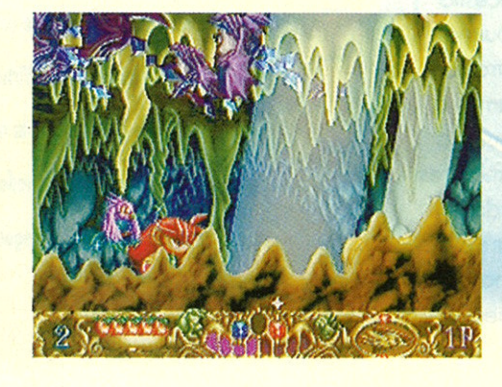
Los gráficos de este juego aasemejarán mucho a los dibujos animados.





Es increíble la forma en que los programadores de Sega han utilizado los recursos que una máquina como Saturn les brinda. El juego será fantástico.

«Astal» es una nueva forma de entender las plataformas. Sega siguerá sumando éxitos.





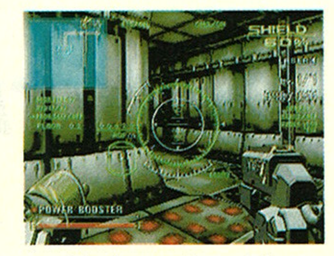


SEGA SATURN

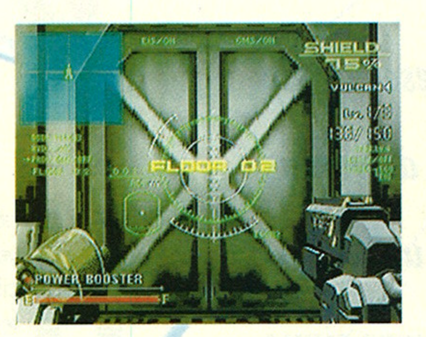
Daedalus

El laberinto infinito

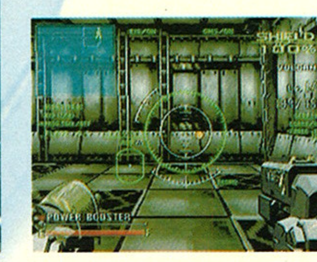
La fiebre «Doom» sigue ofreciendo juego a los programadores para, una y otra vez, recurrir a ella en busca de inspiración. Por lo menos es lo que han hecho los japoneses de Sega para un compacto que próximamante verá la luz. «Daedalus» mostrará lo que Saturn es capaz de hacer cuando se hace uso extensivo de su capacidad gráfica y sonora.



«Daedalus» hará amplio uso de las funciones de mapeado de texturas.







Con un estilo de presentación similar al visto anteriormente en juegos como «Doom», este compacto ofrecerá una jugabilidad a toda prueba.

Virtua Racing

También en Saturn

Es la recreativa más emblemática de sega y ya está en la pantalla de programación. La idea original ha sido ligeramente alterada, por lo que «Virtua Racing» ofrecerá ahora muchas más opciones que en su versión arcade: más circuitos, más coches y mucha personalización.







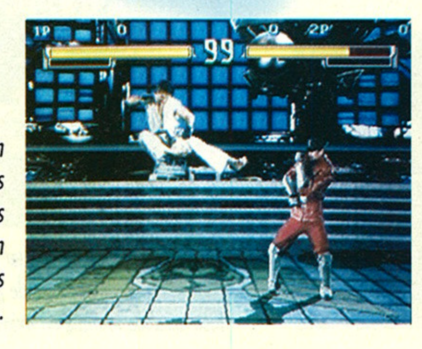
Agobiada por el trabajo en Virtua Fighters 2, Sega ha decidido ceder la licencia de programación de la arcade a Time Warner Interactive.

Street Fighter

El primero digitalizado

Cuando aún resuenan los écos de la película en la gran pantalla, llega el anuncio de la próxima versión Saturn. Está siendo programado por Capcom y presentará digitalizaciones de los luchadores. Van Damme, Kylie Minogue, Raul Julia... todos estarán en esta versión interactiva del espectacular filme.









El hardware Saturn permitirá que los mismísimos luchadores de la película presenten su palmito en millones de colores.

Saturn, sólo para sus Ojos

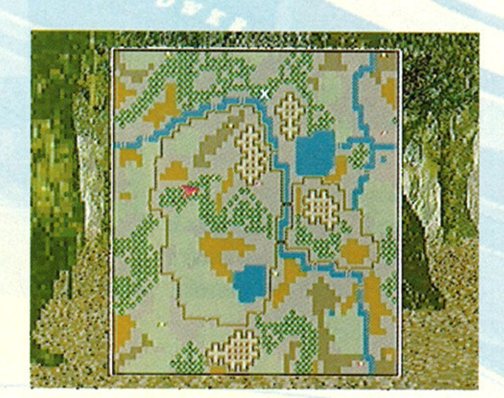
Han pasado casi seis meses desde su lanzamiento y el nivel de ventas es asombroso: 690.000 unidades. Mientras, el software sigue llegando a las tiendas, y con una asombrosa calidad.

Haciendo un breve repaso de la trayectoria de Saturn en Japón, es fácil llegar a la conclusión de que el fenómeno ha sorprendido hasta a la misma Sega. No es un hecho habitual vender **casi 700.000 consolas en menos de seis meses**; y menos para una compañía que pese a ser de origen japonés, participa en su mercado con una cuota inferior al 7%.
Gran parte de culpa la tiene el excelente software disponible para la máquina, así que vamos a hacer un breve repaso de los juegos que han hecho que más de medio millón de ávidos consumidores electrónicos nipones hayan decidido adquirir la consola.

Las recreativas
Todo empezó con **«Virtua Fighter»** y la promesa de Sega de versionar sus recreativas. A partir de ahí, el fenómeno se hace más comprensible y el resto de los juegos no hicieron más que confirmar tal tendencia.

Virtual Hydlide





Continúa la tradición de la saga Hydlide en un juego de rol y aventuras con imágenes digitalizadas.

Daytona U.S.A.



La sensación de los arcades ya está disponible en Japón, para ocio y disfrute de todos los nipones. Es, sin duda alguna, el título más vendido.

Tama

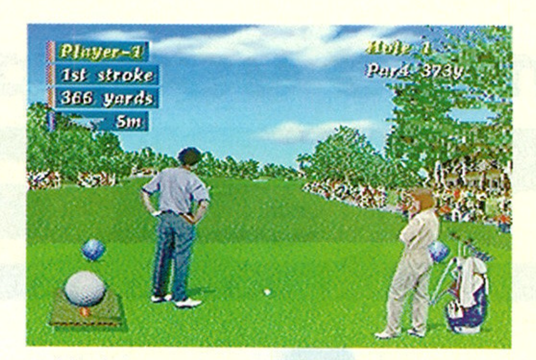


Programado por Time Warner Interactive, se trata de llevar una canica desde el punto de partida hasta el final de la fase, girando la mesa en todas las direcciones del espacio.

SEGA SATURN

Pebble Beach Golf





La falta de espacio es tan acuciante en Japón, que nada como Saturn para disfrutar de la paciencia del golf.

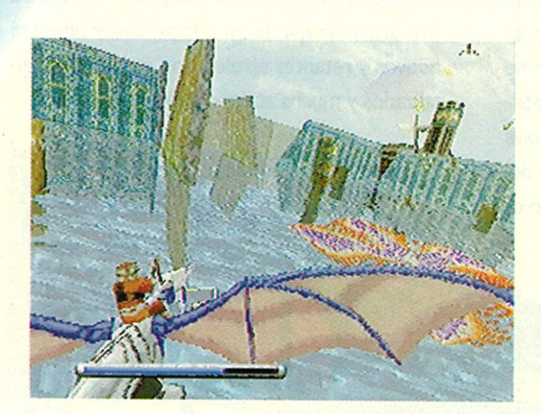
La primera hornada de títulos incluyo un espectacular platafaformas como es **«Clockwork Knigh»**, tres juegos de aventuras con imágenes de vídeo digitalizadas: **«Yumemi Mistery Mansion»**, **«Wan Chai Connection»** y **«Rampo»**; y **«Gale Racer»**, el primer juego de conducción para Saturn.

Panzer Dragoon, la confirmación
Más adelante llegó **«Panzer Dragoon»**, el juego que sorprendió a todo el mundo por su calidad y su jugabilidad. Además, confirmó lo que ya todos sabíamos: Saturn iba a ofrecer todo lo que Sega había prometido. Siguió **«Victory Goal»**, un fútbol muy particular en tres dimensiones. Y a partir de ahí, el anuncio de la disponibilidad, a partir del 1 de abril, de **«Daytona USA»**, el juego más esperado.
El resto de la historia ya la conocéis: **«Gotha»**, **«Pebble Beach Golf»**, **«Tama»** y una serie de juegos de los que próximamente hablaremos: **«Astal»**, **«Daedalus»**, **«Virtual Hydlide»**...

Virtua Fighter



Panzer Dragoon



Victory Goal





Los japoneses se pirran por el fútbol, y «Victory Goal» está colmando sus ansias de juego.

El ojo nipón



Sega se muestra muy prolífica en Japón e inunda las cajas y tiendas con continuos catálogos y listas de su gama de producto Saturn. Echar un vistazo a cualquiera de los pequeños panfletos incluídos junto con los juegos, supone encontrarse con información bastante útil acerca de los nuevos lanzamientos y futuros desarrollos.
Por ejemplo, ¿sabíais que además de un software para PhotoCD y hardware para Video CD, Sega tiene previsto comercializar también un operador para libros electrónicos? Os voy a poner en situación: los libros electrónicos son esa pequeña revolución que, curiosamente, iniciaron los chicos de Sony. En sí, es un CD que contiene información escrita y gráficos que, hasta ahora, únicamente era accesible desde unos lectores específicos, que incorporaban una pantalla LCD. Diccionarios, enciclopedias, libros tradicionales... todo tiene cabida.
Como véis, Sega quiere que su máquina no quede ajena a la revolución multimedia que se avecina.

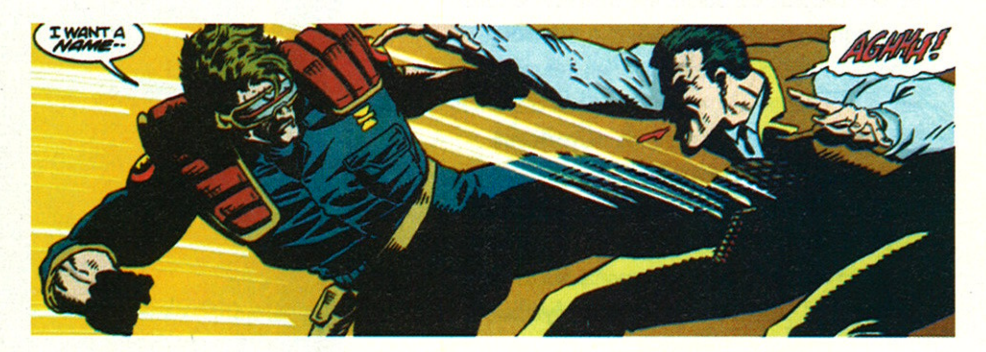




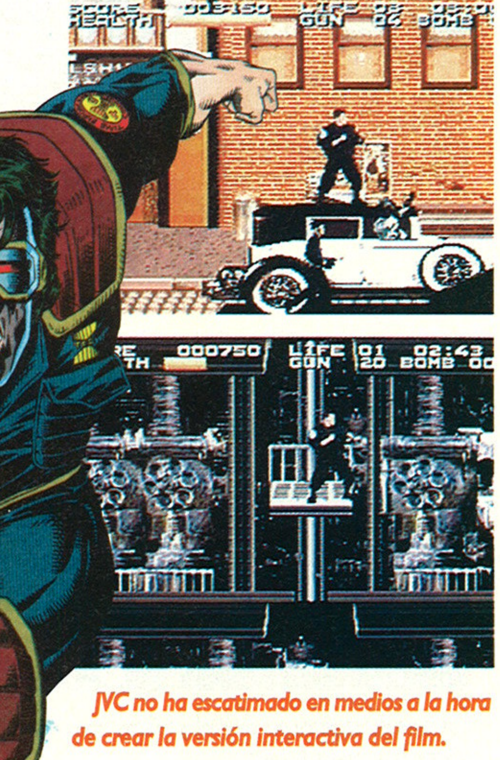
Ni el tiempo escapa a la ley

Time Cop

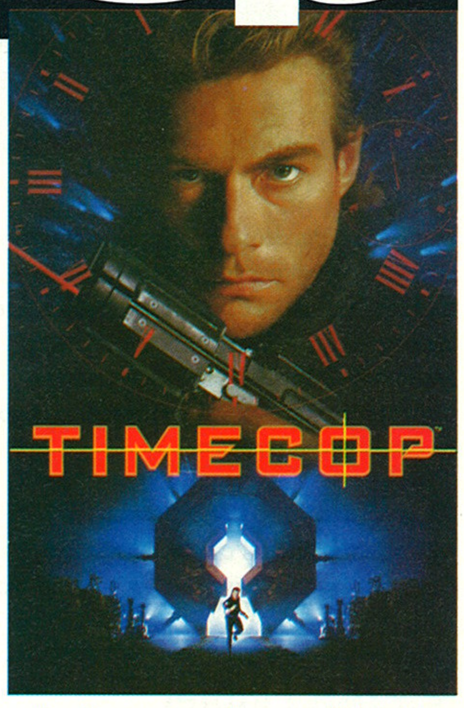
La antigua relación entre cine y comic ha pasado a ser un estrecho trabajo de colaboración con un nuevo partenaire: el mundo del videojuego. «Time Cop», para Mega CD, será una buena muestra de ello.



Nacido como un comic, Time Cop rompió moldes gracias a Dark Horse comics. Posteriormente ha saltado a la gran pantalla merced a un multimillonario contrato para que Jean Claude Van Damme realice el trabajo de interpretación en una película dirigida por Peter Hyams. Por nuestro país pasó sin pena ni gloria, pero para los amantes del género y el actor, CIC Video lo pondrá próximamente en alquiler.
Max Walker era y es el nombre de este particular policía en el tiempo. Su labor es capturar y evitar que los villanos de turno realicen alteraciones de la historia, de tal forma que los acontecimientos futuros no se vean influenciados por tales desaguisados. ¿Os imagináis a vosotros mismos viajando en el tiempo y borrando de la historia a vuestro abuelo? Se supone que no hubieráis nacido, ¿cómo se explica ésto?. Es una parádoja y es, más o menos, lo que tendréis que evitar en el papel de Max. Decir que el juego irá más allá de lo que es en sí la película y ofrecerá nuevos y retantes niveles, con escenarios digitalizados y mucha acción. Todo gracias a JVC.



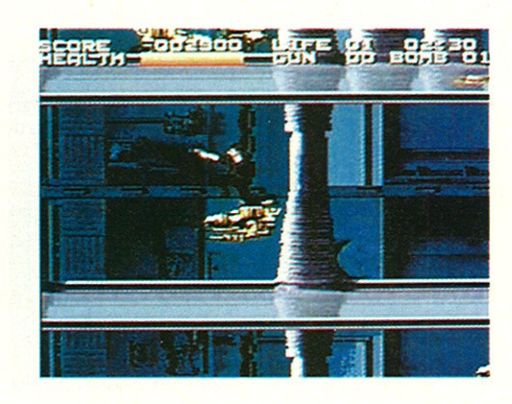
JVC no ha escatimado en medios a la hora de crear la versión interactiva del film.



Van Damme pone la cara y JVC el videojuego. La mezcla dará como resultado un explosivo arcade de acción.



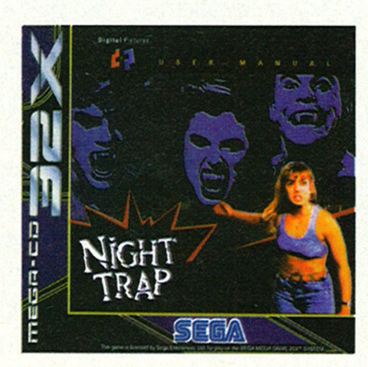
Los fondos serán imágenes digitalizadas de algunos de los escenarios de la película.



Pesadillas en Mega CD 32X

Night Trap

La capacidad de Mega CD 32X para presentar vídeo a toda pantalla con gran cantidad de colores, quedará de manifiesto en esta nueva versión del clásico de Mega CD «Night Trap». Acclaim ha sido la encargada de reprogramarlo.



Cinco jóvenes han desaparecido en el área de la casa de los viñedos de los Sres. Martín, en la orilla del lago. Otros cinco jóvenes más están en camino y tu labor será defenderles del acoso que sufrirán dentro de la casa. Para ello, contarás con una serie de trampas y cámaras situadas a lo largo y ancho de la casa. Así, podrás conocer dónde se encuentra todo el mundo y sabrás qué ocurre en cada momento en las diferentes habitaciones de la casa.

A pesar de ser una especie de actualización, Night Trap para Mega CD 32X supone una excelente oportunidad para conocer verdaderamente qué ofrece la nueva máquina de Sega en CD: vídeo digitalizado a toda pantalla y un pelín más de rapidez. Eso sí, con la alta calidad de Digital Pictures y Acclaim. ¡Ah!, y desde ya está en las tiendas.

La lucha más subjetiva

Supreme Warrior

Poder disponer de un soporte que multiplica por mil la capacidad de un cartucho, ha supuesto que hasta los nuevos juegos de lucha muestren vídeo digitalizado. Acclaim, por lo menos, así lo ve.





Dispuestos a reinventar lo inventado, los chicos de Digital Pictures y Acclaim han rodado una película llena de peleas de Kung Fu y la han metido en 2 CD que volverán a mostrar la excelencia técnica del Mega CD 32X. Serán doce los luchadores contra los que tendréis que combatir para demostrar vuestro conocimiento de las artes marciales. Puro vídeo digitalizado a toda pantalla para un juego de lucha con perspectiva en primera persona y toneladas de golpes. Y ya lo tienes en tu comercio habitual.

Un verano redondo

Oleada de lanzamientos compactos para ya mismo





Las distribuidoras españolas están que tiran la casa por la ventana. En el corto plazo de un mes vamos a asistir a la llegada de varios juegos para CD. Empezará a disparar **Erbe**, con el lanzamiento de **«Loadstar»** y **«Cadillacs & Dinosaurs»**. Ambos serán para Mega CD y son dos títulos basados en serie de televisión y comic, respectivamente. Ya sabéis, vídeo digitalizado e interactividad. Seguirá **Arcadia Software** con **«Slam City starring Scottie Pippen»** y **«Corpse Killer»**, ambos en versiones para Mega CD y Mega CD 32X. Dos novedades interactivas de Acclaim que muestran vídeo digitalizado en un juego deportivo (Slam City) y otro en plan Operation Wolf (Corpse Killer).



Por último, **Sega** nos ofrecerá **«Los Pitufos»** en CD.



El espectáculo estará asegurado

- MD 32X
- Sega
- Julio

Estábamos equivocados, el primer plataformas de 32X no será un Sonic. Su último compañero de aventura, Knuckles, le ha robado todo el protagonismo y se presenta como estrella de este nuevo cartucho, que os hará alucinar de lo lindo con su colorido y su original aportación al género.

ChAotix

Decididamente, Sega no está dispuesta a olvidarse de una serie que tantos y tantos beneficios le ha reportado. Sistema de juego nuevo que presenta, título Sonic que llega. Sin embargo, para esta vez, se ha buscado un nuevo compañero de aventuras y Knuckles le ha arrebatado el protagonismo al erizo azul. Amén de otros cuatro nuevos personajes: Mighty el armadillo, Espio el camaleón, Vector el cocodrilo y charmy la abeja. Ellos serán los protagonistas de un cartucho que promete mucha acción típicamente Sonic pero con el aliciente de una superior calidad gráfica y algunas aportaciones muy interesantes al tradicional sistema de juego Sonic.

De primeras, será necesario jugar por parejas, esto es, nos veremos obligados a seleccionar dos de estos animales para iniciar la aventura. Gracias a las ayudas que mutuamente se podrán prestar, ésta será llevada a buen puerto. El juego estará estructurado en cinco fases con sus subfases correspondientes, con localizaciones variopintas y muy espectaculares, incluyendo además dos nuevas y originales fases de bonus en auténtico 3D, olvidando el planteamiento esférico.

El archimalo Robotnik no faltará tampoco a la cita y será el jefe de final de fase, con la sorpresa de Chaotix, el sonic metálico que... bueno, no vamos a desvelaros ahora su papael en esta movida historia.

Se espera que sea el mejor Sonic de todos los vistos hasta ahora y que sirva para lanzar definitivamente a 32X. Pero todo esto será dentro de muy poquito tiempo, un mes para ser más exactos.



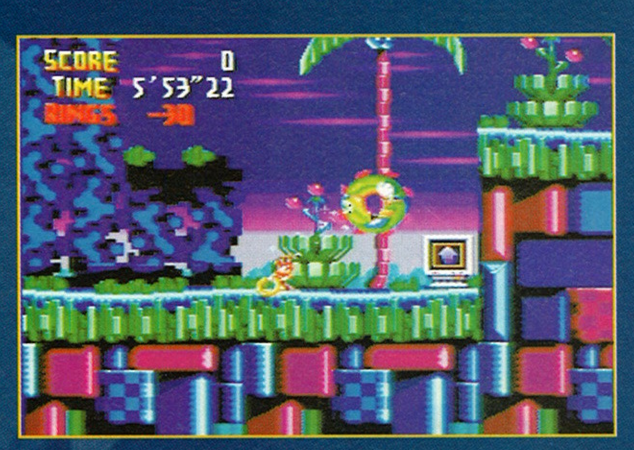








El juego presentará cinco fases con sus correspondientes subniveles. Como remate, habrá dos nuevas y originales fases de bonus en auténtico 3D.



Siguiendo la línea de anteriores títulos de la serie Sonic, no faltarán los monitores con sus característicos ítems. Solo que esta vez no se limitan a los consabidos anillos.





Evidentemente, una vez concluída cada fase será posible observar el habitual resumen tipo Sonic, con información completa acerca de todo lo visitado y el número de anillos recogido.



MEGA PREVIEW

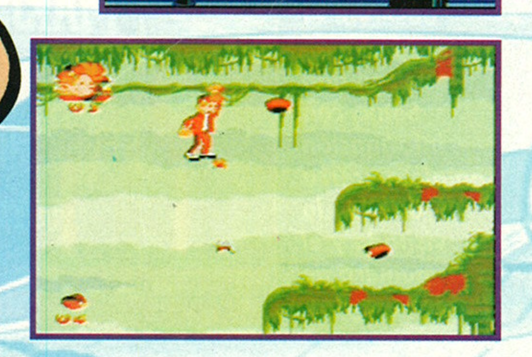
Un héroe con acento francés

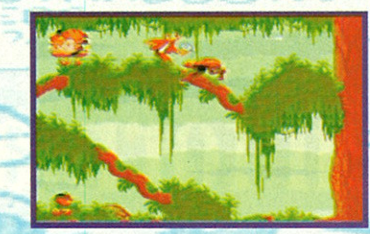
- Mega Drive
- Infogrames
- Julio

Los programadores de Infogrames conocen la existencia de un filón interno, en su país, de personajes susceptibles de ser versionados para videojuego. Empezaron con Astérix, siguieron con Los Pitufos y ahora atacan de nuevo con Spirou, un cartucho que disfrutaremos próximamante.

Spirou

Y otro de los personajes que ha marcado la infancia de los más pequeños de medio mundo se pasa a las consolas... El inigualable Spirou ha pensado que ya estaba bien eso de limitarse al papel y prepara para el mes de julio una aparición estelar en la 16 bits de Sega. El argumento de esta aventura del simpático botones comenzará en la ciudad de Nueva York, donde tiene lugar un encuentro mundial de científicos e inventores. La estrella invitada a este evento será nada más y nada menos que el famoso Conde de Champiñac con su gran colección de inventos. Nuestro amigo, acompañado de su fiel Fantasio, acudirá a esta ciudad dispuesto a "empaparse" de sabiduría, pero sus planes se truncarán con la repentina desaparición del sabio. A partir de este momento toda la aventura tendrá por todo propósito encontrar al Conde que parece haber sido secuestrado por Cianuro. Montones de fases llenas de plataformas y variados escenarios serán los compañeros de aventuras de este nuevo héroe del cómic-consolero. Tanto los fans de Spirou como los amantes de las buenas plataformas van a tener una excelente oportunidad de disfrutar con un cartucho en que el apartado gráfico y la jugabilidad van a ser alucinantes. Mientras llega ese momento tendremos que conformarnos con estas imágenes que aquí véis.





Simpáticos decorados para un héroe con encanto.

Tampoco faltará a su cita el fiel Fantasio.

El comic

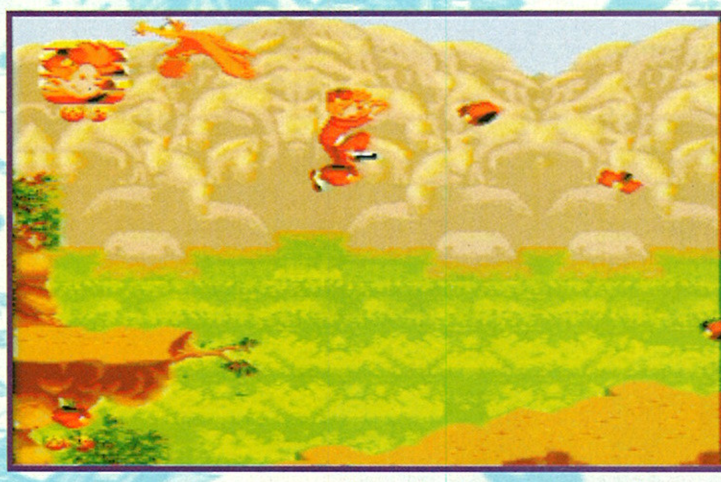




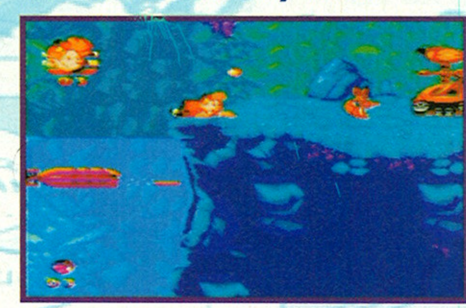




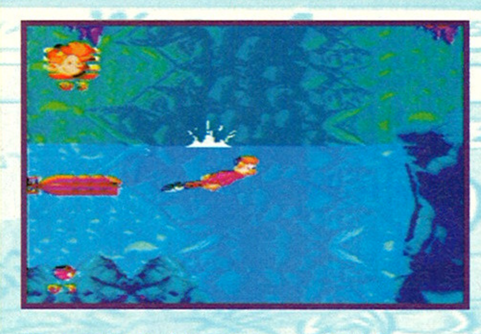
Spirou tiene su origen en un cómic francés, realizado por Franquín, Jidèhemy y Greg. Con dibujos de un trazo bien marcado y de gran detalle, las aventuras de este personaje son divertidas y muy graciosas. Gustarán por igual a pequeños y mayores.



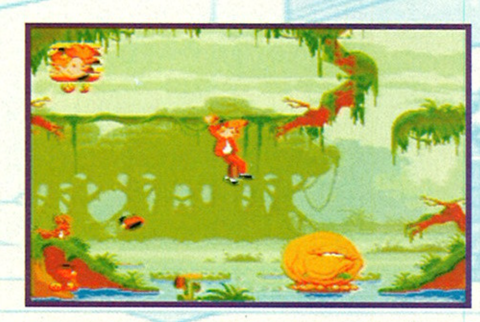
Spirou contará con una animación detallada, realista y con unos colores muy vivos.

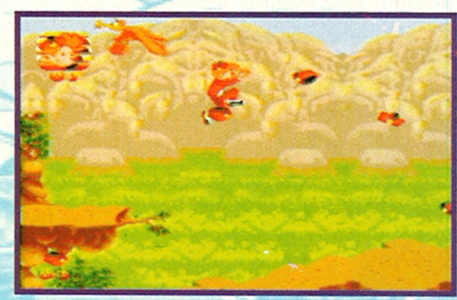






La variedad tanto en colorido como en desarrollo será absoluta.





La forma física de nuestro botones preferido es envidiable. Seguro que le hará mucha falta...

Nada como la ciudad de los rascacielos, Nueva York, para iniciar una aventura del simpático botones. Allí se celebrará un encuentro mundial de científicos e inventores al que no faltará el famoso Conde Champiñac.





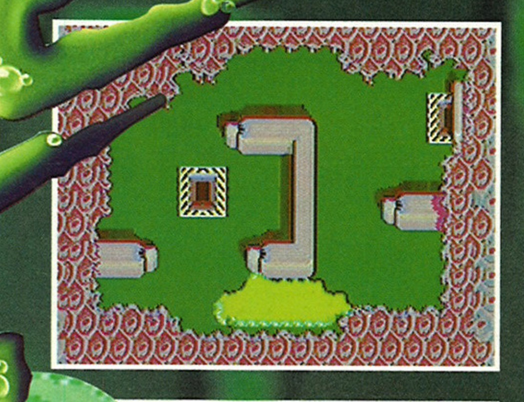
CONTINUA EL COLECCIONABLE

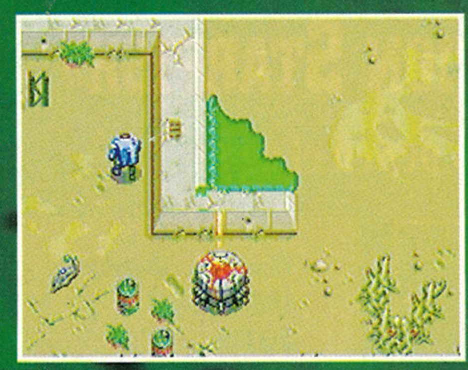
La masa se pone en forma

- Mega Drive
- Sega
- Julio

Sega ha decidido que no hay suficientes tipos raros en esto del videojuego, y próximamente os permitirá conocer y participar en las aventuras y desventuras de «The Ooze». En Mega Drive y bajo este nombre, se esconderá una masa informe que repta como una serpiente pero ataca como.... Bueno, mejor será que lo conozcáis vosotros mismos.

Puestos a presentar personajes curiosos, Sega se va a quedar sola el próximo mes cuando salga a la calle su último lanzamiento: «The Ooze».
Nada menos que una masa informe será la protagonista de un cartucho totalmente incalificable, que esquiva las plataformas, la acción y cualquier género conocido con la misma facilidad. Bichos viscosos de apariencia indescriptible y bidones radiactivos repartidos por todas partes complicarán la vida de tan extraño ser hasta el punto de obligarle a engullir todo aquel enemigo que se LE ponga a tiro. Esta maniobra de "absorción" contribuirá además a hacer mayor el ¿cuerpo? de nuestro particular héroe.
Es decir, a más enemigos absorbidos mayor cantidad de masa viscosa a mover. La defensa de «The Ooze» se basará en lanzamientos de pequeñas partes de su anatomía (una técnica que éste ser dominará a la perfección). Por otra parte, el desarrollo de las fases será totalmente laberíntico, con resortes por accionar, atajos escondidos, zonas inaccesibles y todo tipo de problemas de lógica de esos que tanto gustan a los especialistas.
Entre las ayudas nos encontraremos burbujas para ampliar nuestro tamaño, items para elevar la velocidad de desplazamiento y los siempre bienvenidos recuperadores de energía perdida. Vamos, un poco de todo. Esperemos que no se nos escurra el pad de tanto jugar con «The Ooze».





«The Ooze» se adaptará a la perfección al entorno.

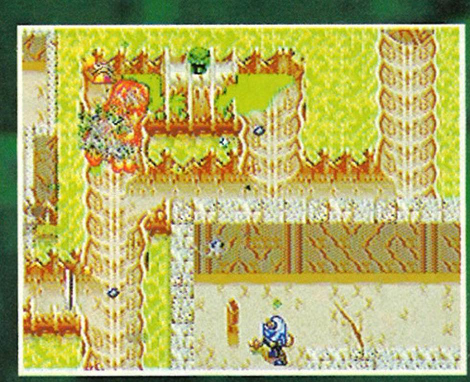
Una masa informe será la principal protagonista de un cartucho totalmente incalificable, que esquiva las plataformas, la acción y cualquier otro género conocido con viscosa facilidad.



Visto así resulta difícil pensar en esta cosa como en un héroe.



Peligrosas trampas nos esperarán en este cartucho.

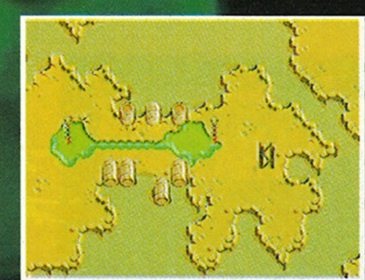


Encontrar una salida a estos complicados laberintos será la principal misión a cumplir en este juego de Sega.





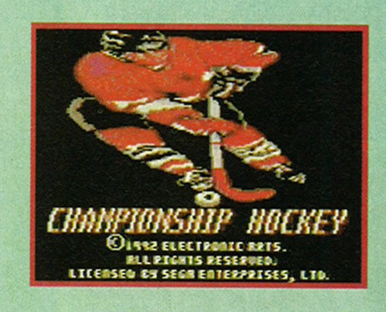


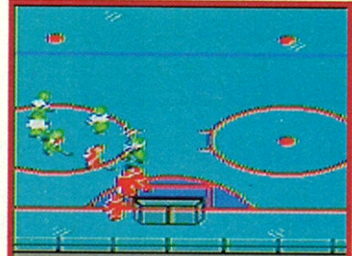
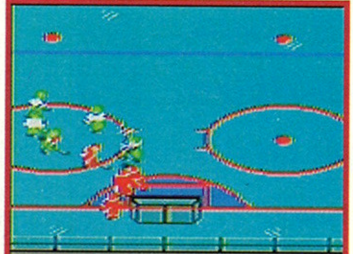


Hockey "de campeonato" para la GG

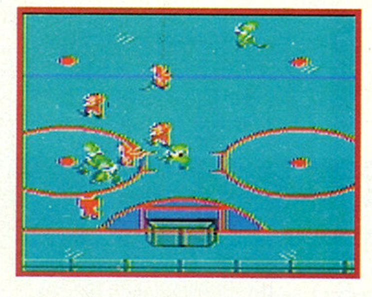
«Championship Hockey»

- Game Gear
- US Gold
- Julio



Auténticos campeonatos de hockey al alcance de vuestra Game Gear.





Ante la inminente salida a la calle de «NHL Hockey», US Gold ha tenido que pisar el acelerador para sacar a tiempo su última apuesta deportiva. «Championship Hockey» es su nombre y se diferenciará de su rival en tener por protagonistas a selecciones nacionales en lugar de los equipos profesionales de la liga americana. Aparte de ésto, las opciones serán tan amplias como las ofrecidas por el juego de EA e incluirán partidos amistosos y torneos, estadísticas completas y una sencillez de manejo que hará las delicias de los menos hábiles de cada casa.

«Operation Starfish»

Como pez en el agua



- Game Gear
- US Gold
- Julio



James Pond regresará a la GG en julio dispuesto a combatir el aburrimiento a base de simpatía. No será ésta la primera vez que lo intente, pero por lo que hemos podido ver ahora lo tendrá mucho más fácil para triunfar. Al menos los más de 60 niveles prometen dar diversión para rato y la opción de password hará que jugar no se convierta en una obligación, sino en un placer.



Pond se ha puesto la pilas para no defraudar en su último trabajo.

Besando la lona

«Slam Masters»

- Mega Drive
- Capcom
- Ya en la calle



El mundo del Wrestling sigue interesando a las compañías programadoras. La última en unirse a la fiesta será Capcom (especialista en esto de repartir tortas) y lo hará de la mano de «Slam Masters», un clásico juego de lucha libre americana que contará con un montón de curiosos luchadores de todo el mundo y con espectaculares golpes especiales que levantarán pasiones entre los seguidores de este tipo de juegos. Estad atentos a estas páginas para no perderos ningún detalle de este lanzamiento.





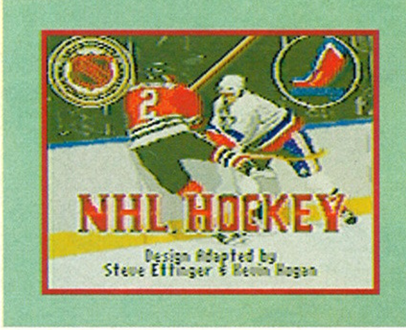
Las llaves más espectaculares estarán recogidas en este juego.



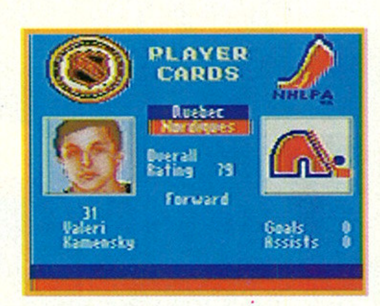
Refrescando el verano

«NHL Hockey»

- Game Gear
- Electronic Arts
- Julio



A la Game Gear no le asusta nada, ni siquiera competir con su hermana mayor a la hora de presentar juegos deportivos. Como ejemplo tenemos «NHL Hockey» que nos llegará el próximo mes de julio y que promete ser tan completo de opciones y tan jugable como el cartucho que vimos en MD.





Contará entre otras opciones con todos los equipos originales, fichas de los jugadores, Playoffs, partidos amistosos, competiciones Shootout (1 contra 1) y por encima de todo, con una jugabilidad a toda prueba. Eso sin olvidarnos de una gran calidad gráfica.



Gozar con el hockey ya no será patrimonio de la MD.









Por si te pica "el gusanillo"

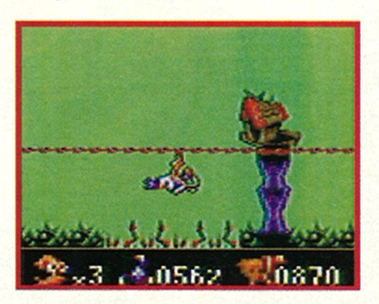
«Earthworm Jim»

- Game Gear
- Eurocom
- Julio



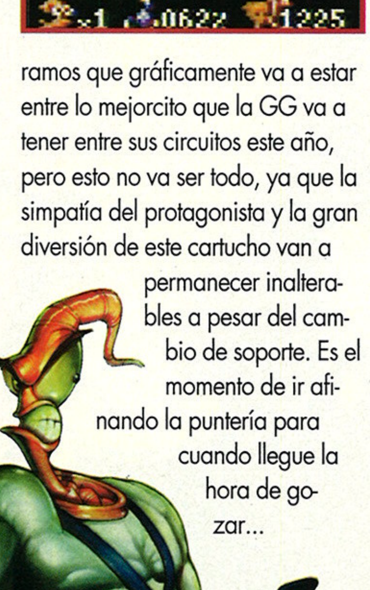
S eguro que ya pensábais que esta lombriz se había olvidado de la portátil. Pues no, únicamente se había tomado un descanso para aparecer dentro de muy poco con toda la fuerza que le caracteriza. La fecha clave será el mes de julio y os prometemos que la espera valdrá la pena. Por lo pronto os aseguramos que gráficamente va a estar entre lo mejorcito que la GG va a tener entre sus circuitos este año, pero esto no va ser todo, ya que la simpatía del protagonista y la gran diversión de este cartucho van a permanecer inalterables a pesar del cambio de soporte. Es el momento de ir afinando la puntería para cuando llegue la hora de gozar...





¿Os suena esta escena?. En julio en vuestras GG.







concurso CHAOTIX

regalamos

10 MD 32X

Con el cartucho "Knuckles Chaotix"



Knuckles



Espio



Charmy



La pandilla protagonista de Chaotix va a llegar a MD 32X. Knuckles, Espio, Charmy, Mighty y Vector vienen dispuestos a hacer de las suyas en este divertido juego para la nueva consola de Sega. El problema es que aún no les conocemos demasiado bien y no sabemos exactamente cómo son. Por eso te invitamos a que inventes sus historias. Envíanos una carta en la que nos describas su personalidad, sus poderes, sus puntos débiles... todo lo que se te ocurra en relación a cada uno de estos divertidos personajes, y podrás conseguir una alucinante MD 32X.
BASES DEL CONCURSO
1. - Podrán participar en el sorteo, todos los lectores de la revista TODOSEGA, que envíen el cupón (no son válidas las fotocopias), a la siguiente dirección: HOBBY PRESS,S.A.; Revista TODOSEGA; Apartado de Correos 400; 28100 Alcobendas (Madrid). Indicando en una esquina del sobre: CONCURSO KNUCKLES CHAOTIX.
2.- De entre todas las cartas recibidas con las respuestas correctas se extraerán 10 cartas, que serán ganadoras de una consola Megadrive 32 X y un cartucho del juego Knuckles Chaotix cada una. El premio no será, en ningún caso, canjeable por dinero.
3 - Sólo podrán participar en el sorteo los sobres recibidos con fecha de matasellos de 19 de Mayo de 1995 al 30 de Junio de 1995.
4 - La elección de los ganadores se realizará el día 3 de Julio 1995, y se publicarán en el número de Agosto de TODOSEGA. .
5.- Caso de que algún premio se extravíe en el correo, el propietario dispondrá de tres meses desde que se publique el listado de ganadores para notificar a la revista el extravío.
6 - El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.
7.-.Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores del concurso, SEGA ESPAÑA y HOBBY PRESS.
SEGA
TODOSEGA
Mighty
Vector
Concurso CHAOTIX
C.P.
Edad



Alien Soldier

Haciendo la "mili" en el espacio

Sega
Arcade
Megas: 16
Jugadores: 1
Vidas: 1
Niv. de Dif. : 2
Cont.: Infinitas
Password: Sí
Batería: No
Fases: 26

Hablar de Treasure es hablar de diversión. Nadie puede evocar esta compañía sin recordar con agrado a «Gunstar Heroes» o «Dynamite Headdy».

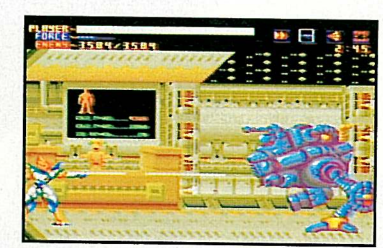
Y es que la habilidad de estos chicos para hacer grandes juegos está fuera de toda duda. Para demostrarlo, «Alien Soldier» es uno de los mejores apoyos posibles. Sería inútil negar el parecido entre este juego y «GH», pero una mirada más atenta nos permite comprobar como en esta ocasión el tiempo ha jugado a su favor. Los gráficos han sido muy mejorados y se han incluido más armas, más enemigos y un apoyo sonoro a la altura de las circunstancias.

Por otra parte, el sistema de juego (una de las grandes virtudes de «Gunstar Heroes») ha permanecido inalterable. Fases de desarrollo horizontal se mezclan con otras en las que hay que "ascender" por la pantalla, del mismo modo que los escenarios recorren los fondos marinos, los cielos o la austeridad de una base espacial sin el menor complejo.

Sin embargo; si por algo será recordado este cartucho, será por el impresionante desfile de enemigos (algunos enormes) que aparecen en él. De hecho, las 25 fases existentes son tan cortas que parecen ser sólo el hilo conductor de los enfrentamientos contra estos monstruos. La jugabilidad no se resiente por ello y supera sin problemas la dificultad de alguno de estos "bichos" gracias a una gran opción de password.



El derroche de originalidad desplegado por los programadores a la hora de crear enemigos es impresionante. ¡¡Cada vez son más raros!!



La sucesión de montruos es vertiginosa. No has acabado con uno cuando ya tienes otro esperándote justo al lado.



Nuestro protagonista tiene la facultad de transportar cuatro armas diferentes y poder cambiarlas cuando quiera.



La duración de las armas es limitada. Si abusamos de ellas, se acabarán.

TodoSega RECOMENDADO TodoSega



Acabar con tipos tan feos como éste va a exigirnos mucha puntería y, sobre todo, paciencia. No sólo hay que acertar en el blanco, también hay que esquivar disparos.

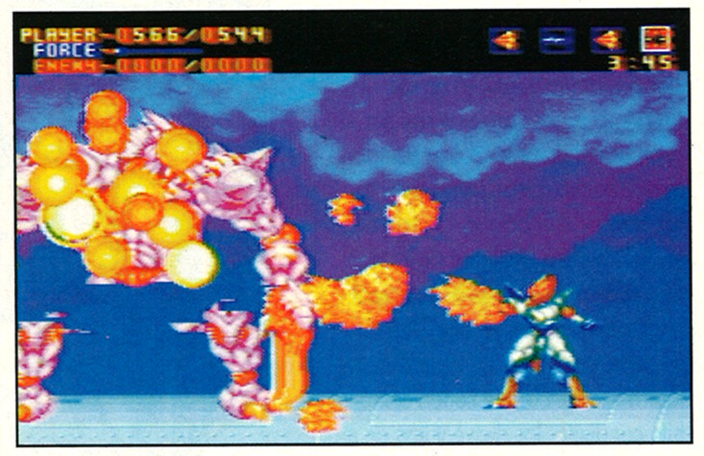




Llevar tantos tipos de armas distintas no es un capricho de los programadores. Cada enemigo requiere el uso de una táctica diferente.



El colorido de los escenarios es alucinante. ¡Aunque pararse a mirarlo puede ser muy peligroso si enfrente tenemos a alguien tan grande!

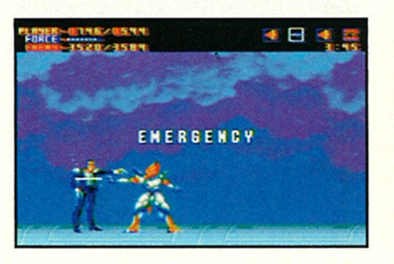


Treasure nos ha sorprendido con un título que, a pesar de sus similitudes con anteriores productos de la casa, posee suficiente valor intrínseco para destacar y gustar a todo el mundo.



No hay lugar al que esta especie de pájaro-guerrero estelar no llegue para poner orden. Él es la última esperanza para la Humanidad.









Alien Soldier

Gráficos 89
El desfile de monstruos es un derroche de originalidad. Bichos grandes como edificios y escenarios "surtiditos".

Música 88
Compite en rotundidad con los apabullantes efectos de sonido, logrando "meterte en el papel" por completo.

FX 90
Hay tantas explosiones como en Valencia, en semana de Fallas.

Movimiento 89
Perfecta combinación de suavidad y velocidad. La MD no se asusta por mover tantos bichos en pantalla.

Control 87
No se puede negar la obediencia del protagonista al pad, pero requiere cierta práctica llegar a dominarle totalmente.

Diversión 92
Sólo por ver a unos enemigos tan grandes, merece la pena echar una partida. El password permite compensar la alta dificultad.

OPINION:

Un vistazo superficial de este juego puede hacernos llegar a conclusiones equivocadas tales como que se trata de una recopilación de enemigos enormes. Sin embargo, a fuerza de jugar, «Alien Soldier» se muestra como un excelente juego que recupera lo mejor de «Gunstar Heroes» para divertir a ritmo de explosiones.

Roberto Lorente

Treasure da la nota y pasa de forma amplía el test de TodoSega. Aquí sí hay calidad.

José Antonio Gallego

Lo Mejor:
La colección de enemigos gigantes que aparecen.
Que se parezca a «Gunstar Heroes».

Lo Peor:
La dificultad es increíblemente alta.



La ley del mínimo esfuerzo

Acclaim

Plataformas

Megas: 16

Jugadores: 1

Vidas: 3

Niv. de Dif. : 3

Continuaciones: 2

Password: Sí

Batería: No

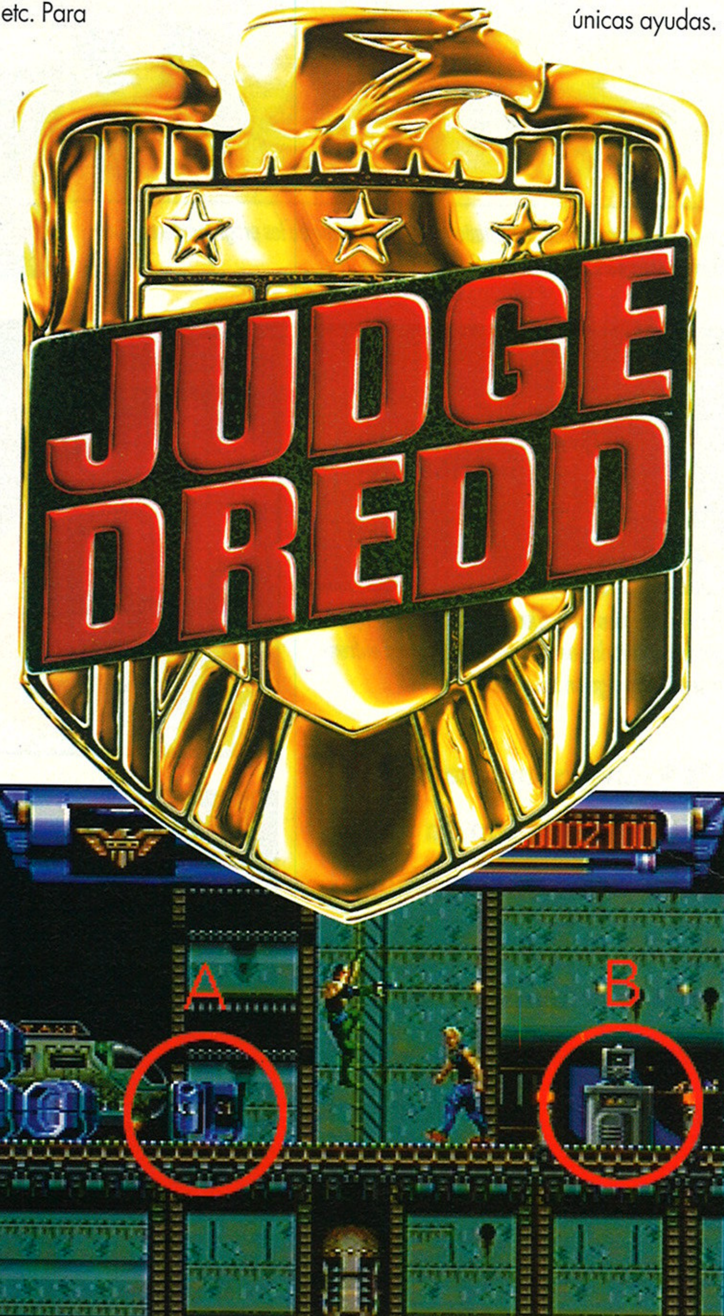
Fases: 14

Metidos de lleno dentro de la vorágine cinematográfica, los chicos de Acclaim no paran de lanzar nuevos títulos inspirados en películas. Ahora, llega el turno de «Judge Dredd». Los cinéfilos, y los fieles seguidores de TodoSega ya sabrán que los antecedentes de este juego se hallan en la película del mismo nombre que se estrenará en junio, con Silvester Stallone como protagonista. Lo que puede que no sepan es que la película se basa a su vez en un cómic americano de gran éxito, creado en 1977 por el dibujante John Wagner.

En primer lugar conviene resaltar el gran parecido gráfico que comparte este cartucho con anteriores títulos como «Warlock» o «Stargate», lo que os dará una idea de lo bien que se se mueve el sprite principal. Argumentalmente, «Judge Dredd» se estructura como 14 fases de plataformeo clásico que tienen como hilo conductor las desventuras de un juez-verdugo en un mundo futurista y postnuclear. Al comienzo de cada misión se nos darán dos objetivos a cumplir. Éstos serán del tipo "arrestar a presos fugados", "destruir contenedores de armas", etc. Para cumplir estas misiones nuestro juez contará con uno de los arsenales más completos jamas visto, pudiendo cambiar de arma en cualquier momento. Esto y una revolucionaria moto serán vuestras únicas ayudas.



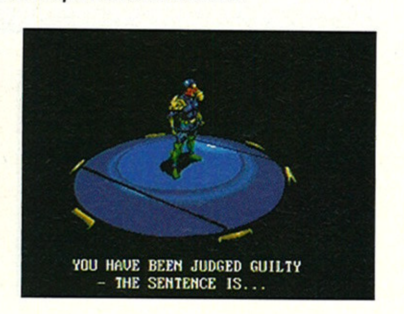
El laberíntico desarrollo de algunas fases os obligará a dar muchas vueltas antes de encontrar la salida. Pero primero será necesario cumplir con los objetivos de la misión.



*Repartidos por todo el mapeado podréis encontrar montones de contenedores como el que muestra la imagen **(A)**. Dentro de ellos hallaréis munición de reserva para cada una de las armas. En los terminales **(B)** podréis consultar el porcentaje de éxito de la misión.*













Para cumplir su misión el Juez Dredd deberá de recorrer una gran cantidad de peligrosos escenarios con multitud de enemigos.

Aires familiares



Acclaim dota a sus juegos de un toque personal que no le es posible ocultar. Como ejemplo, aquí podéis ver una imagen del «Judge Dredd» comparada con una de «Stargate». El parecido es evidente ¿verdad?.

Acclaim vuelve a explotar el filón Hollywood con otra adaptación cinematográfica: «Judge Dredd».

La animación del personaje principal es excelente. Cada movimiento está avalado por un buen número de planos de animación.



La impresionante moto del juez no se librará de aparecer en una de las fases de este juego.

Judge Dredd

Gráficos 85
Los personajes son imágenes digitalizadas que se mueven bien, pero los decorados son simples y repetitivos.

Música 80
Demasiado repetitiva dentro de cada fase como para llegar a gustar.

FX 81
El típico repertorio de tiros, explosiones y golpes. Sencillos pero efectivos.

Movimiento 81
Muy suave y bien sincronizado con el desplazamiento de los escenarios. También es verdad que algunos fondos son totalmente lisos.

Control 83
Muy preciso en cualquier acción que queramos hacer, incluídos los saltos, carreras o cualquier otro tipo de filigrana.

Diversión 84
La estructura del juego ayuda a jugar una y otra vez. Pero, al cabo de un tiempo puede llegar a hacerse algo monótono.

OPINION:

Con una estructura bastante similar (tanto en sistema de juego como en gráficos) a "Stargate" y a "Warlock", "Judge Dredd" ofrece al jugón de turno una ocasión más de disfrutar de la vieja fórmula que combina las plataformas con unas gotas de aventura. Quizás esté un poco "gastada", pero no le se puede negar el atractivo.

Por Roberto del Moral

«Judge Dredd» no es un juego malo, pero abusa demasiado de aspectos ya vistos en anteriores títulos, lo que le hace pasar a engrosar la lista de juegos más bien normalitos, a pesar de que en un principio prometía mucho más de lo que finalmente ha entregado.

Javier Castellote

Lo Mejor:
La animación del personaje.

Lo Peor:
Algunos decorados.

83%

Los juegos reunidos de Ubi

Ubi Soft

Deportivo

Megas: 8

Jugadores: 1 a 4

Vidas: 3

Niv. de Dif. : 4

Continuaciones: 2

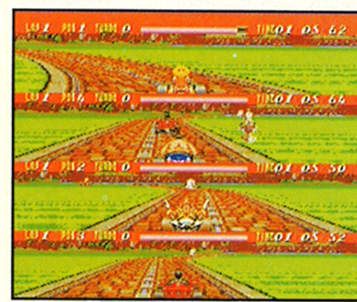
Password: Sí

Batería: No

Circuitos: 24



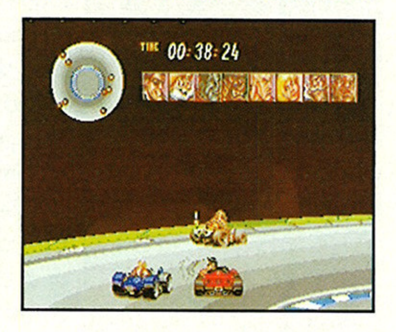
Ocho son los pilotos que Street Racer pone a vuestra disposición. Cada uno de ellos con sus características diferenciadoras frente a los demás.



La posbilidad de conectarse hasta cuatro jugadores es francamente genial, lástima que sea algo confusa inicialmente.







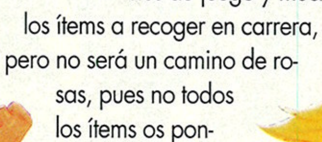
Tampoco faltarán los consabidos ítems en este cartucho. Pero no todos serán buenos.

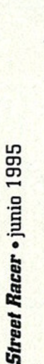
Anteriormente presente en la consola de 16 bits rival, Ubi Soft y Vivid Image repiten equipo para conformar el que posiblemente sea el cartucho deportivo más original y variado de Mega Drive. «Street Racer» os presenta 8 curiosos y muy hábiles, en el deporte de dar mamporros a diestro y siniestro, pilotos que se verán obligados a participar en unas peculiares modalidades deportivas, todo para ofrecer un único ganador. Ellos responden al nombre de Hodja, Frank, Raph, Surf, Biff, Suzulu, Helmut y Sumo. Cada uno posee una habilidad que gusta de practicar más de lo que sería recomendable. Pero todo vale con tal de ganar.

Cuatro son las opciones de juego y muchos los ítems a recoger en carrera, pero no será un camino de rosas, pues no todos los ítems os pondrán las cosas fáciles (estrellas y dinamita, ¿alguna idea de su uso?). Como colofón, además de participar en carreras al estilo tradicional, podréis tomar parte en un particular torneo futbolístico o arriesgar vuestra vida en un circuito plano y giratorio: todo vale con tal de echar al rival de la pista y quedar como solitario y abusón ganador.

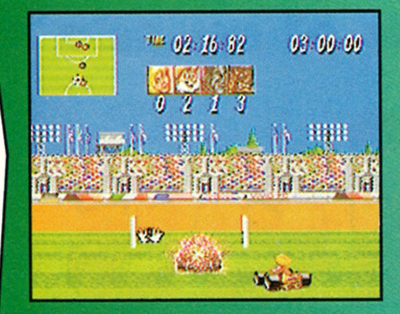
Un juego que gustará a todo el mundo y en el que podrán participar hasta cuatro jugadores haciendo uso del SegaTap.

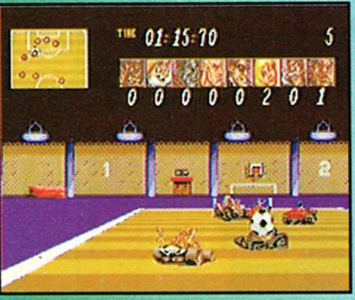
Por cierto, Hodja, Sumo y Raph son los pilotos más completos.





¿Fútbol con coches?

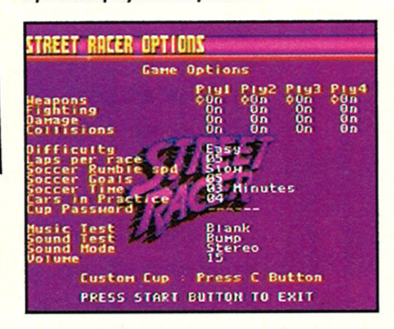


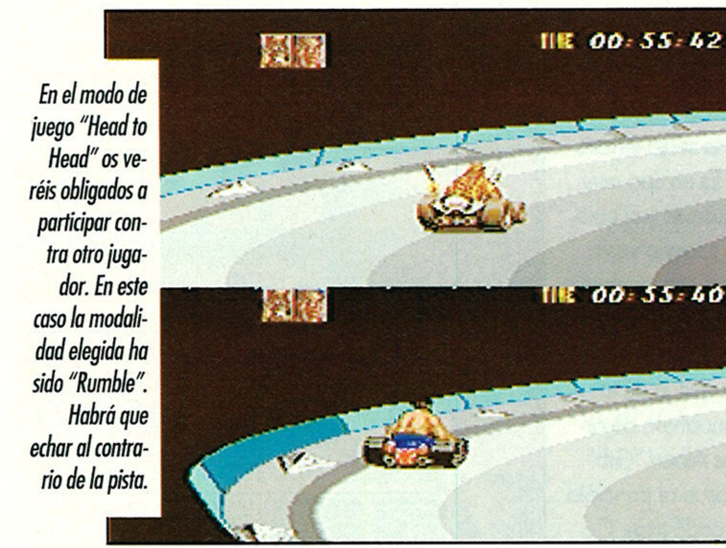


Así es. Street Racer, entre sus variadas opciones de juego, incluye un curioso campeonato de fútbol motorizado. Jugable en dos modalidades: a tiempo y a goles, los jugadores participan subidos en sus vehículos. Eso sí, mantienen sus ataques especiales, ¡y no hay árbitro!

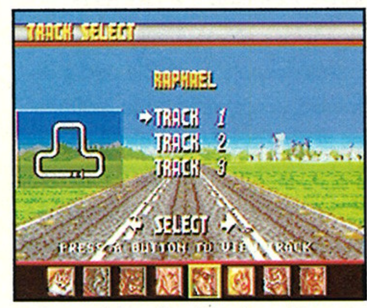


Una vez finalizada la competición tendréis la oportunidad de revisar la carrera gracias a la opción de playback disponible.





En el modo de juego "Head to Head" os veréis obligados a participar contra otro jugador. En este caso la modalidad elegida ha sido "Rumble". Habrá que echar al contrario de la pista.



Cada uno de los ocho pilotos disponibles posee tres circuitos diferentes, con el estilo de conducción correspondiente a ellos.

Ubi Soft y Vivid Image repiten equipo para conformar el que posiblemente sea el cartucho "deportivo" más original y variado disponible para Mega Drive.



En el modo de competición futbolista tendréis tres campos a vuestra entera disposición.



Street Racer

Gráficos 87
Mega Drive no posee el famoso modo 7, pero ¿a quién le hace falta?

Música 84
Tonadillas que acompañan de forma correcta las diferentes competiciones deportivos del cartucho.

FX 82
A un nivel más bien medio por su escasez, pero de gran nitidez.

Movimiento 88
Increíble el scroll que muestra los diferentes circuitos. La sensación de velocidad es buena y no sufre ralentizaciones.

Control 82
Podían haber hecho uso del pad de 6 botones, pero se controla bien. Al fin y al cabo, se trata de conducir.

Diversión 91
La gran cantidad de modos de juego disponibles y ese fabuloso y abundante menú de opciones dan juego para rato. ¡Ah!, sin olvidar la opción para cuatro pads.

OPINION:

Ubi Soft no ha podido estrenarse de forma más espectacular y contundente en Mega Drive. Se supone que ciertas virguerías gráficas, como el famoso modo 7 de la 16 bits rival, estaban lejos del alcance de la Mega Drive. Pero Ubi nos ha demostrado que no, que con habilidad es posible suplir las "carencias" de una máquina y ofrecer un juego estupendo y muy jugable, apto hasta para cuatro jugadores y ¡sin mostrar ni un solo parpadeo!.

Oscar del Moral

La versión Mega Drive no tiene absolutamente nada que envidiar a la de Super Nintendo. ¡Enhorabuena a los segueros!

Javier Castellote

Lo Mejor:
La cantidad de opciones de juego que ofrece.
La opción de los cuatro jugadores.

Lo Peor:
Lo confuso que llega a ser con cuatro jugadores en pantalla.

89%

Conan regresa para salvar el mundo

True Lies

Acclaim

Acción

Megas: 16

Jugadores: 1

Vidas: 3

Niv. de Dif. : 2

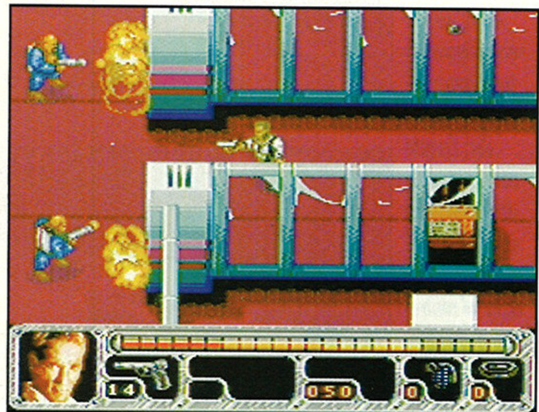
Continuaciones: -

Password: Sí

Batería: No

Fases: 8

Harry Tasker era para todo el mundo, incluída su familia, un inofensivo vendedor de ordenadores. Lo que nadie se podía imaginar era que aquel inocente tipo pertenecía, con todos los honores, a una de las agencias gubernamentales más secretas del país. El afable padre de familia se convertía cada mañana en el más mortífero espía de los Estados Unidos. Pero esta doble vida iba a traerle muchos problemas a nuestro héroe. Una banda de terroristas ha robado unas cabezas nucleares y amenaza con hacerlas estallar en el corazón de algunas ciudades. Tú, en el papel de Harry vas a tener que localizar las bombas y acabar con la amenaza de la Jihad Carmesí antes de que sea tarde. Para lograrlo vas a contar únicamente con tus manos y con todo el armamento que puedas ir arrebatando a los terroristas. Debes tener cuidado porque tu misión te va a llevar por medio mundo mientras sigues los pasos de Abu Aziz, el líder de la secta terrorista. Es un tipo muy peligroso y si quieres cogerlo vas a tener que cumplir al pie de la letra todas las indicaciones que te dé tu compañero de armas Albert "Gib" Gibson al principio de cada fase. Conectar un modem al ordenador de "los malos", buscar a Aziz en un centro comercial, acabar con el suministro de armas de los terroristas o encontrar las llaves que desactivan las bombas nucleares serán tus próximos retos. ¿Vas a esquivar tu responsabilidad ahora?

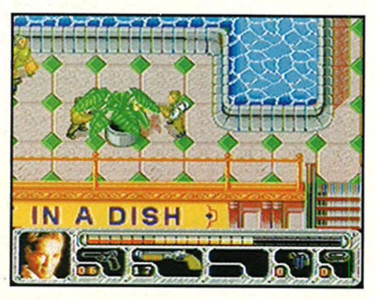


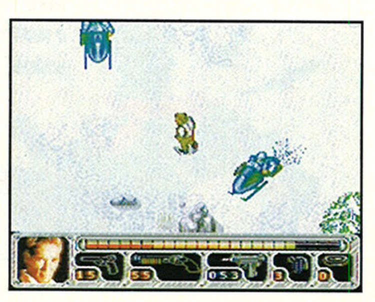
La recreación de los escenarios es casi perfecta. Cientos de pequeños detalles refuerzan esta afirmación.



Del clásico juego de acción pasaremos a un desarrollo más propio de los matamarcianos en un abrir y cerrar de ojos. Todo por cortesía de Omega, para que no se aburra nadie.







Los secretos de Harry













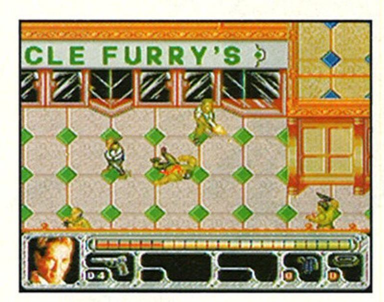




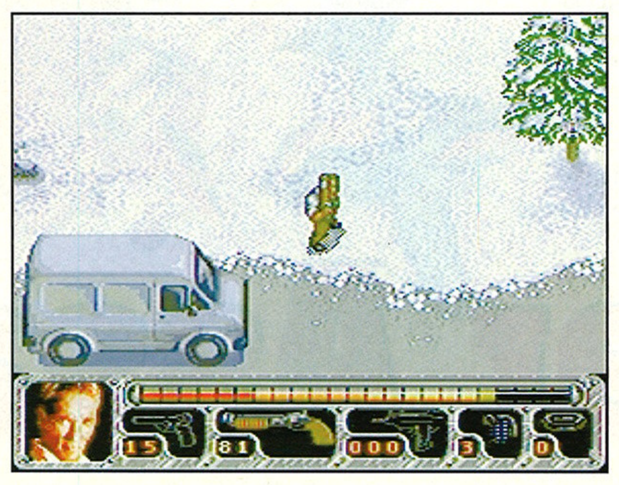




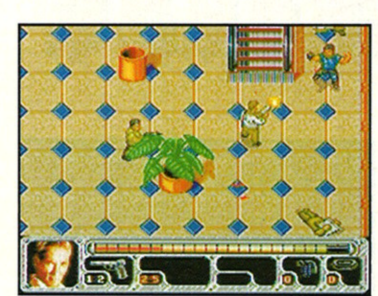
*Aquí tenéis un repaso de las ayudas externas que podrá recibir Harry: **1) Botiquín:** restaura la energía perdida. **2) Cartuchos:** es la munición que necesita la escopeta para ser letal. **3) Combustible:** si quieres usar el lanzallamas te será vital. **4) Lanzallamas:** infalible para achicharrar muchos enemigos juntos. **5) Símbolo Omega:** Jugosa vida extra. **6) Cargador:** Munición limitada para tu Uzi. **7) Escopeta:** de corto alcance pero gran dispersión. **8) Granadas:** imprescindibles para reducir a grupos molestos. **9) Minas:** ideales para evitar visitas molestas por la espalda. **10) Uzi:** disparo automático de gran velocidad para llenar zonas enteras de balas.*



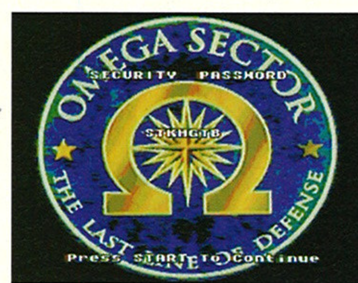
Se está produciendo un tiroteo en el centro comercial. ¿Estará Harry por allí?.



Aquellos de vosotros que hayáis visto la película en el cine encontraréis grandes similitudes en estas imágenes. También incluye algunas otras misiones inéditas, para regocijo general.



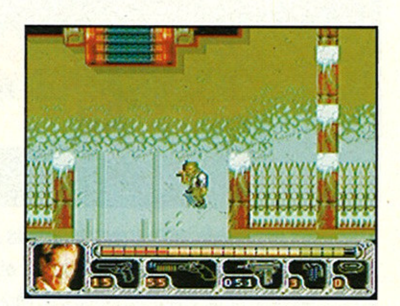
Hay que tener mucho cuidado para no disparar por error a los inocentes.



Acclaim y Arnold Schwarzenneger llenarán vuestras pantallas de acción con la versión consolera de "True Lies". Es un juego de película.

I don't believe it. You hit another civilian! The boss isn't going to like this!

Si por casualidad erramos un disparo y matamos a un civil, rápidamente recibiremos la reprimenda de "Gib". Si este hecho se repite tres veces nos veremos obligados a iniciar de nuevo la misión que estemos cumpliendo.



True Lies

Gráficos 76
Si no fuese por el forzado aspecto de Arnie, esta nota subiría mucho más. Los escenarios por el contrario, son muy buenos.

Música 80
Excesivamente apagada por el aluvión de efectos. Aun así no está mal.

FX 81
Una de cal y otra de arena. Disparos "falsos" y recargas de munición perfectas. Explosiones realistas y gritos lamentables...

Movimiento 80
La vista aérea condiciona un poco el movimiento pero la suavidad impera en todos los desplazamientos.

Control 84
Controlar los movimientos es simple. Acertar en el blanco ya es otra cosa.

Diversión 81
Acción sin límites en 360 grados y con ligeros toques de aventura. Si no se es muy exigente con el aspecto de Arnie, gustará mucho.

OPINION:

Influenciado por el éxito de la película en la que se basa y con una mecánica de juego que recuerda inmediatamente al clásico "Commando", "True Lies" es un buen cartucho siempre que se disculpen algunos defectos. El aspecto del sprite protagonista es uno de ellos, pero a cambio se puede disfrutar de una fase de conducción aérea realmente gratificante. En fin, puestos a sopesar, las virtudes sobrepasan los defectos en la cantidad justa para gustar.

Roberto Lorente

Correcta recreación de la película del mismo título, pero excesivamente dificilillo.

José Antonio Gallego

Lo Mejor:
El argumento del juego. La idea de tener que cumplir misiones en cada fase.

Lo Peor:
La pinta que tiene Arnold Schwarzenneguer y algunos sonidos.

79%

STELLAR ASSAULT™
PRESS START BUTTON
© SEGA ENTERPRISES, LTD. 1995

Sega

Matamarcianos

Megas: 32

Jugadores: 1 ó 2

Vidas: 3

Niv. de Dif. : 3

Continuaciones: 3

Password: No

Batería: No

Fases: 10

Confrontación estelar

Mal deben andar las cosas por Sega cuando uno de sus nuevos títulos se basa en ideas vistas anteriormente en cartuchos con cierto tiempo a sus espaldas. Esto es lo que ocurre con «Stellar Assault», que guarda, por argumento, construcción gráfica y sistema de juego, demasiadas similitudes con «Star Wars Arcade». sin embargo, también es cierto que éste último era un excelente juego, así que lo que es bueno para uno es aún mejor para el otro. Cosa que es fácilmente demostrable: «Stellar Assault» ha mejorado de forma sustancial a nivel gráfico: mayor cantidad de polígonos, más fluidez y mucha libertad para desplazarse por todo el universo del juego, pero ha perdido en el aspecto sonoro. Competir con un rival como la banda sonora de La Guerra de las Galaxias no es precisamente fácil, pero hay que reconocer que sale airoso.

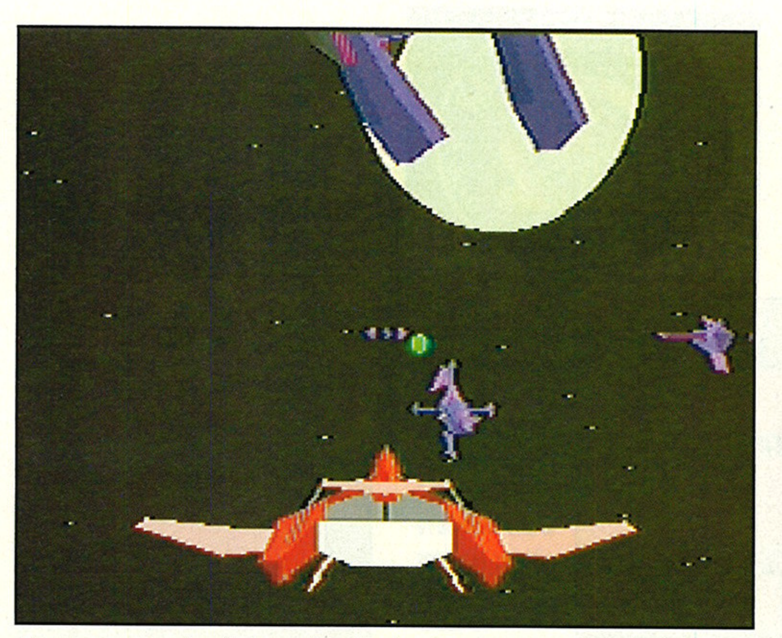
Argumentalmente se trata de cumplir 10 misiones abatiendo a todos los enemigos que se os indique. Hay dos naves a escoger y la posibilidad de conectar un segundo pad para un modo a dos jugadores con un solo aparato. En las misiones descubriréis unos enormes enemigos que os lo pondrán muy difícil, pero tenéis mucha libertad de movimientos y un buen escudo. Ahora, cuando se acabe la energía, adios a la esperanza de salvar la galaxia. Será una cuestión de demostrar quién es mejor piloto.

Stellar Assault



Si no conseguís mantener a la flota enemiga a raya, éste será el único final para vuestra existencia: una magnífica explosión.



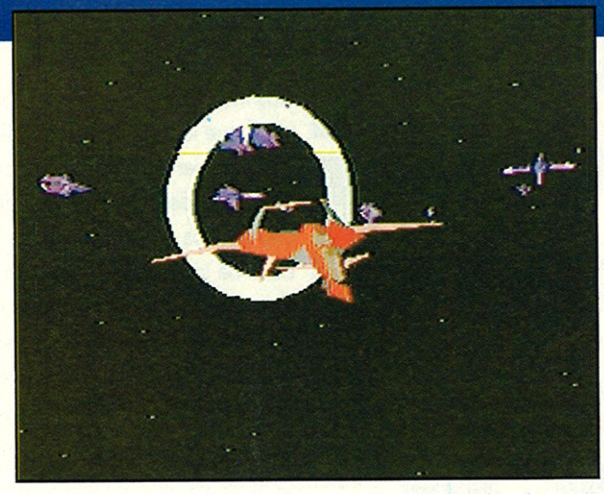


Si conectáis un segundo pad a la consola, podréis acceder a dos posibles perspectivas de juego más: una vista situada por encima de la nave y otra en que podréis controlar los devaneos de vuestra pequeña arma sideral de forma más libre y a su vez más sencilla.

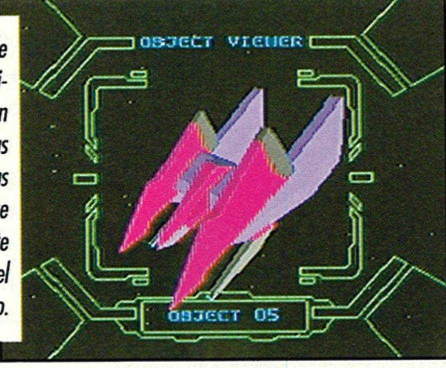




Campos de asteróides, naves que acechan en el vacío... todo cabe en un espacio tan vasto como el dibujado por Sega para la ocasión.

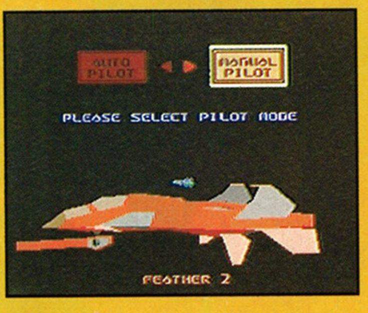


Durante breves momentos podréis hacer uso de una especie de turbo, que os dará mayor velocidad, proporcionandoos una segura vía de escape.

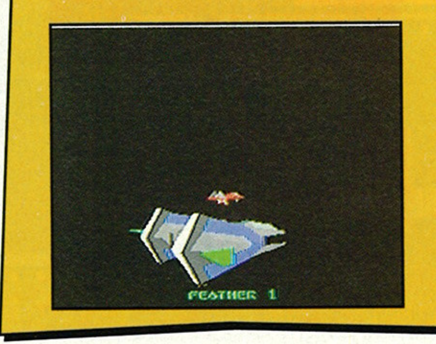


El visualizador de objetos os permitirá dar un buen repaso a todas las naves, enemigas y amigas, que posteriormente encontraréis en el juego.

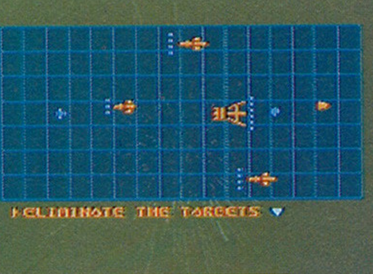
El cazador



Dos serán las naves que el juego pondrá a vuestra disposición. Cada una tiene sus ventajas e inconvenientes: como diferente armamento y variada capacidad de respuesta al pad.



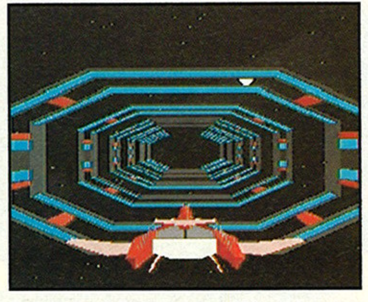
Dos naves a escoger y la posibilidad de conectar un segundo pad para un modo a dos jugadores con un solo aparato, configuran un juego de alto nivel.

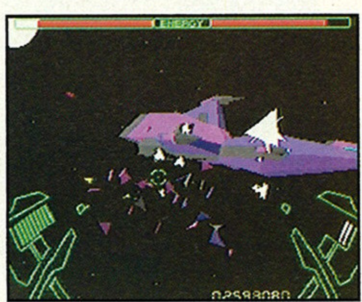


Al principio de cada misión se os mostrará información acerca de los objetivos a cumplir, que se resumen en: dar caza a todo aquéllo que se mueva.









Stellar Assault

Gráficos 88
Mucho polígono para poca textura. Enormes naves enemigas y gran variedad de objetos. Todo se mueve sin problemas.

Música 89
Cada misión ofrece una música diferente, que ayuda a no aburrirse .

FX 81
El punto flojo de este cartucho. Cumplen con su cometido, pero falta brillantez.

Movimiento 88
El rumbo de la nave no es fijo y además se mueve en todos los ejes del espacio. Eso sí, sin presentar ni un solo parpadeo aunque haya cuarenta enemigos en pantalla, amén de otros quince asteróides.

Control 81
Demasiadas opciones para un pad de sólo seis botones. Es una lástima que haga falta un segundo pad para poder acceder a mayor cantidad de vistas.

Diversión 87
Con la posibilida de poder pilotar dos jugadores la misma nave, el juego sube muchos enteros,.

OPINION:

El parecido de este título con «Star Wars» es excesivo, pero puedo confirmar que lo ha mejorado sustancialmente, al menos en el apartado gráfico, pero es una lástima que no se haya explotado más el chip de sonido. Dejando estas cuestiones al margen, Sega ha programado otro buen matamarcianos que demuestra que si se le deja hacer, puede sacar adelante buenos proyectos para esta consola de 32 bits. Un cartucho muy recomendable.

Oscar del Moral

Siguiendo la estela de «Star Wars Arcade» y sin sacar a relucir su excesivo parecido, entretendrá y sorprenderá.

José Antonio Gallego

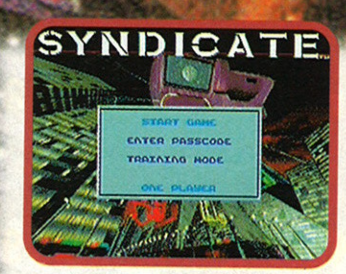
Lo Mejor:
Poder dedicarte al turismo espacial (el rumbo de la nave no está predefinido).

Lo Peor:
MD 32X puede dar más de sí en el apartado del sonido.

88%

SYNDICATE

Afíliate a la diversión



Bullfrog

Estrategia

Megas: 16

Jugadores: 1 ó 2

Vidas: 8

Niv. Dif. : Progresivo

Continuaciones: No

Password: Sí

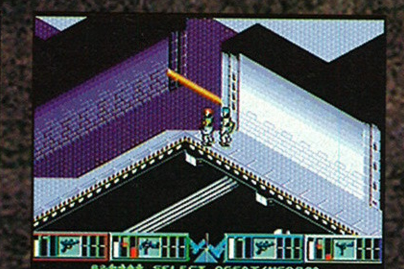
Batería: No

Misiones: 50

Estás metido de lleno en un futuro en el que la ley y el orden brillan por su ausencia. Los peligrosos sindicatos del crimen se han hecho dueños de la situación a base de instalar unos chips en el cuello de las personas. Gracias a este artefacto pueden dominar la voluntad de las masas y asegurarse el control absoluto. Para mantener esta posición de privilegio las bandas criminales viven en un constante estado de guerra entre ellas. Ejércitos de agentes cibernéticos se matan en las calles por conquistar nuevos territorios para sus Sindicatos. Es una situación extrema en la que hay que ser muy hábil con la estrategia si quieres triunfar y ese es tu caso. Acabas de hacerte un hueco en este mundo y estás dispuesto a plantar cara a quien sea. Tienes tus propios agentes, tu laboratorio especializado en crear nuevas armas, un departamento cibernético y una ambición sin límites. No te falta nada. Bueno, territorios... No queda más remedio que arrebatárselos a la competencia: tendrás que mandar a tus agentes para que acaben con las fuerzas enemigas, secuestren científicos, asesinen espías, "convenzan" a nuevos reclutas... En definitiva, consigan dominar nuevos territorios para que, a base de impuestos, puedas amasar una inmensa y atractiva fortuna.

Antes de comenzar cada misión conviene estudiar atentamente el objetivo a cumplir. Así podremos configurar un grupo de agentes que irá equipado con el material más adecuado

El departamento de desarrollo se encargará de dotar a tus agentes cibernéticos de los últimos avances tecnológicos.





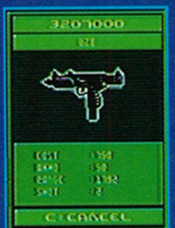




Los sindicatos se modernizan








La primera vez que juegues descubrirás que las posibilidades de equipar a tus agentes son muy limitadas. A medida que conquistes territorios y asignes fondos al departamento de desarrollo, tus recursos se incrementarán hasta permitirte escoger entre un inmenso arsenal.

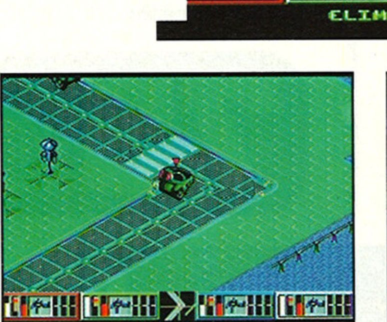


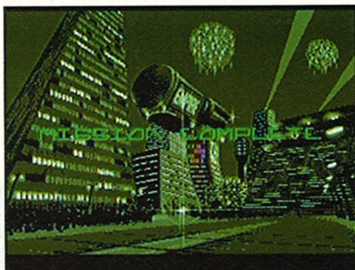


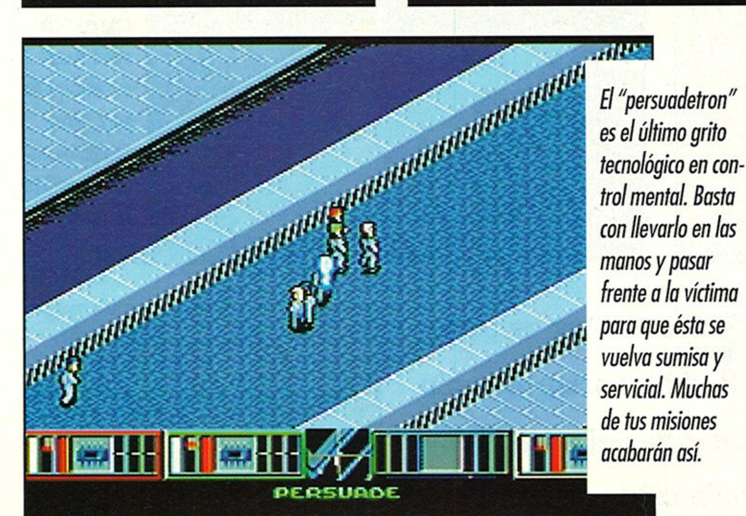





Andar por una ciudad con las armas en la mano solo va a servir para atraer a los robots policías. Acostúmbrate a no abusar de éstas, a no ser que sea estrictamente necesario. Posiblemente vivas mucho más.

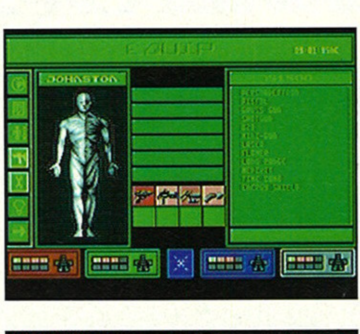


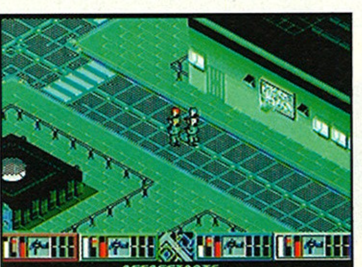




El "persuadetron" es el último grito tecnológico en control mental. Basta con llevarlo en las manos y pasar frente a la víctima para que ésta se vuelva sumisa y servicial. Muchas de tus misiones acabarán así.

Ejércitos de agentes cibernéticos se matan en las calles por conquistar nuevos territorios para sus Sindicatos.





Syndicate

Gráficos 83
Unos personajes pequeños pero muy definidos y en cuanto a los escenarios... realmente perfectos.

Música 79
Las primeras veces que se escucha sorprende por su calidad. Claro que en cuanto juegues más, te hartarás de ella.

FX 82
Disparos, explosiones y poco más. Eso sí, todo de buena calidad.

Movimiento 82
Dependiendo de como equipes a tus agentes puedes pasar de la lentitud más pasmosa a la máxima velocidad.

Control 79
Demasiados menús y submenús hacen que sea ciertamente complicado sacarle todo el jugo a este cartucho. Pero, a base de práctica... se consigue todo.

Diversión 85
Los amantes de la estrategia van a descubrir en «Syndicate» una buena causa en la que invertir sus horas de ocio.

OPINION:

Avalado por un gran éxito en su paso por los ordenadores, "Syndicate" llega a la Mega Drive dispuesto a hacerse un hueco en el mundo de los juegos de estrategia. Desgraciadamente, un sistema de control algo complejo y una dificultad elevada hacen que el gran atractivo que este cartucho posee sólo pueda ser percibido en toda su magnitud por los fanáticos de este género tan adictivo a largo plazo.

Roberto Lorente

Bien por Bullfrog. Tras «Theme Park», se puede considerar que «Syndicate» es el segundo mejor juego de estrategia para MD.

Oscar del Moral

Lo Mejor:
Su originalidad y la diversión que atesora.

Lo Peor:
El complejo sistema de control y su elevada dificultad.
¿Por qué no está traducido?



Sega • Deportivo • Megas: 16 • Jugadores: 1 ó 2 • Vidas: - • Niv. de Dif. : 3 • Cont.: Graba • Equipos: 322

STRIKER

La apuesta "futbolera" de Sega

No, no nos hemos equivocado al confeccionar la ficha. En «Striker» es posible escoger entre 322 equipos que representan las 11 mejores ligas del mundo y a un montón de selecciones nacionales. No es éste el único rasgo peculiar del juego. Una interesantísima opción de fútbol "indoor" y una buena selección de vistas completan la oferta en un cartucho que tiene como principales "defectos" unos gráficos no muy cuidados y una jugabilidad demasiado ajustada. A poco tiempo que se le dedique, se pueden descubrir cientos de rutinas para perforar la portería contraria y eso siempre acaba cansando. Por otra parte, el control sobre los jugadores no es malo y responden sin problemas a las órdenes del pad, aunque si los sacamos de los típicos remates nuestros pupilos se encuentran perdidos. No se puede decir que Sega haya conseguido codearse con los grandes (léase FIFA o Sensible) con este cartucho, pero al menos ha logrado "lavar" la imagen dada con su anterior incursión en el mundo del fútbol consolero de la mano de « Championship Soccer II».

Gráficos 75
Pocas diferencias entre los jugadores y unas gradas inexistentes.

Música 78
No hay durante los partidos, pero la que se escucha en los menus no está mal.

FX 77
En el tono general del juego. Pocos y simples pero cumplidores.

Movimiento ...75
En el fútbol "a 11" se ralentiza un poco.

Control 76
No genera muchos problemas a no ser que se pretenda realizar una filigrana.

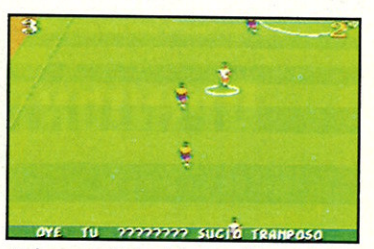
Diversión 76
Marcar goles se convierte en algo rutinario a poco que te lo propongas.

OPINION:

Ni la cantidad de vistas ni los cientos de equipos seleccionables pueden compensar la sensación de que falta algo. Quizá sea la jugabilidad o quizá ese aire de "pasado de moda" que tiene en cuanto lo comparamos con cualquier otro competidor.

Roberto Lorente

75%



En la parte inferior de la pantalla irán apareciendo mensajes referentes al desarrollo del juego. No hay que perdérselos.

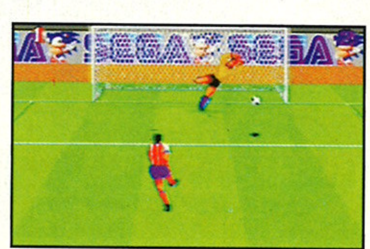




Al finalizar cada encuentro una pantalla nos ofrecerá las estadísticas del partido con tiempo de posesión, tarjetas, faltas, etc.



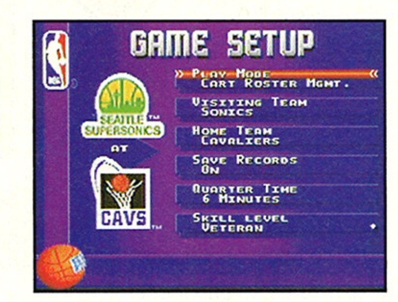
En Striker es posible variar el punto de vista del juego. Todo vale para entretener.



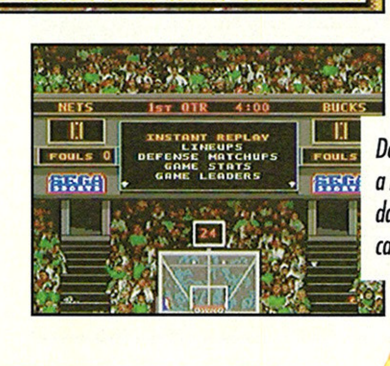
Sega • Deportivo • Megas: 16 • Jugadores: 1-5 • Vidas: - • Niv. de Dif. : 3 • Continuaciones: Graba • Equipos: 45

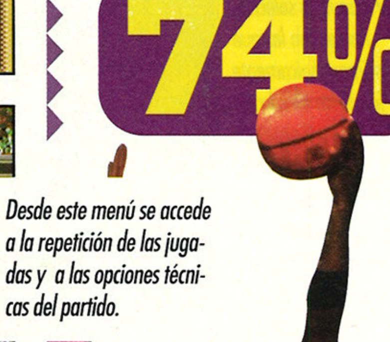
NBA ACTION 95

Sega renueva su NBA



La versión 95 del «NBA Action» ya ha aterrizado en nuestro pais dispuesta a plantar cara al «NBA Jam T. E.» de Acclaim o al «NBA Live 95» de Electronic Arts. Cualquiera que haya visto la entrega del 94 puede que se quede sorprendido del aspecto gráfico que presenta este cartucho, pero os podemos asegurar que ambos juegos son de Sega Sports. Para empezar a destacar diferencias, os diremos que la vista del campo ha sido cambiada y de la perspectiva isométrica se ha pasado a una vista aérea muy forzada. (La zona visible del campo se ha ampliado, pero a costa de perder en credibilidad). Lógicamente las plantillas de los equipos se han actualizado en la versión '95, pero el resto de opciones como jugar ligas completas, amistosos, examinar estadísticas, realizar tácticas, etc., ha permanecido. Tampoco ha varriado Marv Albert, el famoso comentarista que presta su voz para animar los partidos. Al final, queda como un todo pasable.





Desde este menú se accede a la repetición de las jugadas y a las opciones técnicas del partido.



Las plantillas de todos los equipos están actualizadas e incluyen los últimos fichajes. Otra agradable sorpresa es la posibilidad de elegir equipos míticos de temporadas pasadas.

Gráficos 71
A años luz de lo que se puede ver en otros cartuchos de baloncesto.

Música 78
Pocas melodías y de corte muy parecido. Al menos no son malas.

FX 76
Derroche de voces ¿digitalizadas? (y los gritos del público de siempre).

Movimiento ...73
La sincronización entre las animaciones y los desplazamientos es nula.

Control 75
Los jugadores no hacen mucho pero controlarles es simple.

Diversión 77
Como todo juego con opción de multijugadores, tiene su encanto.

OPINION:

El sabor a añejo que despiden los gráficos de este cartucho repele nada más verlo. Afortunadamente, hay otras cosas con mejor calidad dentro de sus 16 megas.

Roberto Lorente

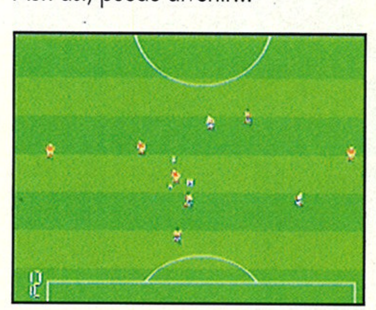
74%



Ocean • Deportivo • Megas: 8 • Jugadores: 1 ó 2 • Vidas: - • Niv. de Dif. : - • Cont.: Passwords • Equipos: 72

Desde Manchester con sabor a gol

Como siempre, la eterna lucha entre puristas del fútbol y gente que sólo quiere divertirse continúa en pleno auge. Mientras que para unos lo importante es que un cartucho sea idéntico a una retransmisión de TV, para otros la jugabilidad y la diversión priman sobre cualquier otro apartado. Ocean parece tomar partido (nunca mejor dicho) por los segundos a tenor de lo visto en este juego. En «MUFC» no hay grandes jugadores (ni de nombre ni de estatura), no se ve, ni por asomo, un codazo en la tripa. Ni siquiera se pueden ver malabarismos acrobáticos. En definitiva, el aspecto gráfico ha quedado sacrificado en favor de una sencillez de manejo que libera al jugador de la obligación de aprenderse combinaciones de botones para tirar a puerta. No vamos a ser nosotros quienes demos o quitemos la razón a Ocean, pero no vamos a negar que el resto de opciones disponibles tales como editar equipos, organizar campeonatos, etc. hubiesen resaltado mucho más con un "marco" un poco más cuidado. Aún así, puede divertir...





Pese a tener únicamente 8 megas, este cartucho incluye una interesante opción de repetición de las jugadas.

72 equipos seleccionables (en los que priman lógicamente los de las islas británicas) y 2 vistas diferentes de juego son los principales atractivos de este cartucho de Ocean. Gráficamente pobre pero entretenido.

No será un juego conocido por su belleza gráfica, pero sí por su rapidez. No hay nada como «MUFC» para solucionar los partidos en dos jugadas.

Gráficos 50
Decir que los jugadores son pequeños sería no hacer justicia a los microbios.

Música 73
Tan escasa que casi no hay tiempo de escucharla como no sea en la presentación.

FX 74
Los gritos del público no están mal, lo mismo ocurre con el ruido que hace el balón al ser golpeado.

Movimiento ...82
Rapidísimo y muy suave. Es normal atravesar el campo en 1 ó 2 segundos.

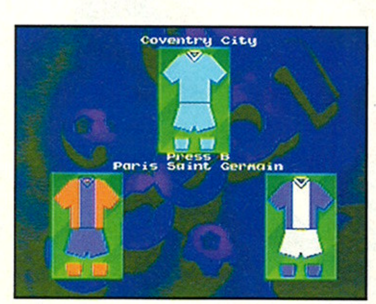
Control 83
Sencillez de manejo total. También es verdad que no hay mucho donde elegir...

Diversión 77
La rapidez del juego hace que factores como los gráficos queden en un segundo plano.

OPINION:
Tan parecido al deporte rey como el futbolín a este último. A pesar de eso tiene su encanto y si se evita compararlo puede llegar incluso a divertir.

Roberto Lorente





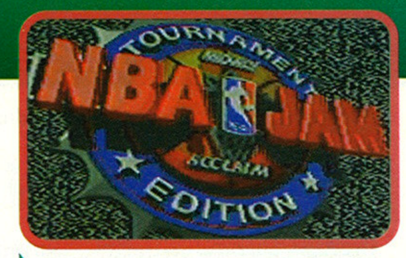
Los colores de todos los equipos se hallan perfectamente recogidos en el juego. No se puede decir lo mismo de los jugadores.







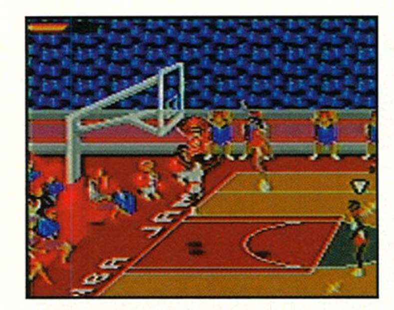
La velocidad de juego es trepidante. En un par de pases nos podemos plantar frente al portero rival.



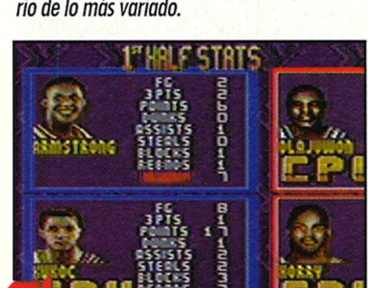
Acclaim • Deportivo • Megas: 4 • Jugadores: 1 • Vidas: - • Niv. de Dif. : 5 • Cont.: Password • Equipos: 28

La portátil està "on Fire"

Y seguimos con viejos juegos que vuelven con nuevos aires. El cartucho de baloncesto más espectacular que haya pasado nunca por una GG también tiene preparada una nueva versión para este año. Tras hacernos disfrutar como locos en su anterior visita, «NBA Jam» ha sido revisado para que sus cotas de jugabilidad se mantengan igual de altas a pesar del tiempo pasado. Las novedades incluyen actualizaciones en las formaciones de los equipos, posibilidad de realizar sustituciones en los descansos, nuevos y espectaculares mates, más personajes ocultos y sobre todo, una buena colección de ítems que permiten aumentar la precisión en el tiro, la potencia defensiva o la velocidad. Junto a estos ítems también se pueden encontrar "Hot Spots", o lo que es lo mismo, "puntos calientes" que permiten lograr canastas de 6, 7 ó más puntos. Como véis la apuesta de Acclaim es muy fuerte para que «NBA Jam T. E.» nos haga olvidar a su predecesor; lo que ocurre es que bien miradas, las novedades se nos antojan escasas y demasiado "tímidas" (se esconden muy bien en la pista). A pesar de esto, sería una locura no probar la espectacularidad de la NBA en formato portátil.



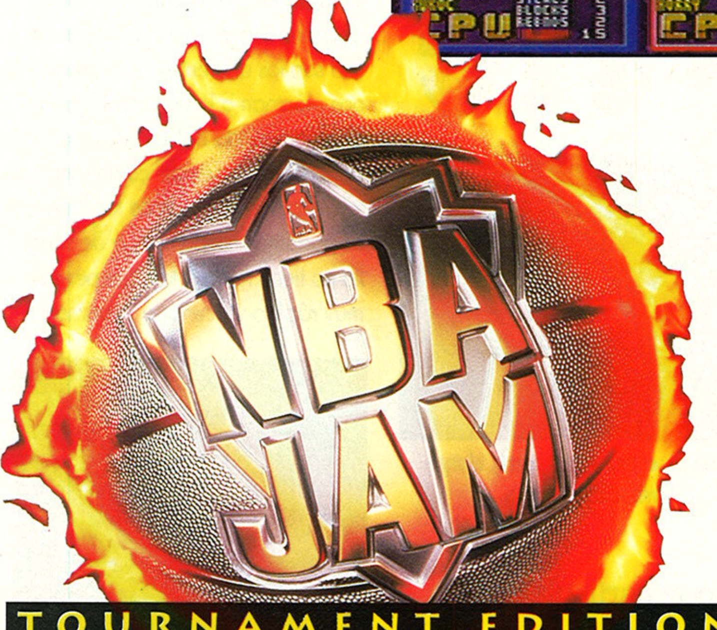
Nuevos mates vienen a sumarse a los ya conocidos para dar como resultado un repertorio de lo más variado.





Los interesantes ítems resaltan muy poco sobre el color de la pista y localizarlos requiere de una observación muy detenida.





Otra de las novedades recogidas en este cartucho consiste en la posibilidad de realizar cambios en cada uno de los descansos. Ahora siempre tendremos jugadores "frescos".

Estamos ante una nueva edición de «NBA Jam» para la portátil. Pocos cambios a nivel técnico, pero recibe interesantes aportes desde el punto de vista de la jugabilidad.

Gráficos 82
Excelentes, toda una muestra del buen hacer de Game Gear.

Música 79
Simplemente pasable. O sea, coomo siempre.

FX 80
Surtidos, pero bastante irreales.

Movimiento ...84
La velocidad de juego es ajustable, y la suavidad está asegurada.

Control 78
¡Nos faltan botones!. Apretar el turbo y tirar a la vez que corres es una locura.

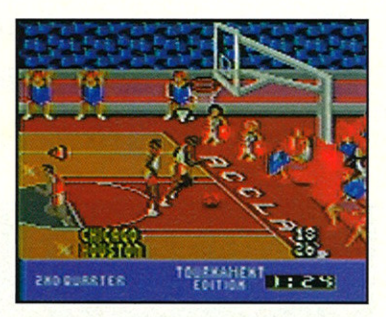
Diversión 82
Muy entretenido, como ya va siendo norma en la saga, aunque las novedades no son muy significativas.

OPINION:

El principal aliciente de esta versión son los "Hot Spots". Pero se camuflan excesivamente bien en el suelo, y no hay quien los coja.

Roberto Lorente







El aspecto gráfico no ha sufrido grandes cambios y siguie siendo de alto nivel.



Acclaim • Puzzle • Megas: 4 • Jugadores: 1 ó 2 • Vidas: 1 • Niv. de Dif. : Progresiva • Cont.: - • Fases: N/D

¡¡Esa puerta!!



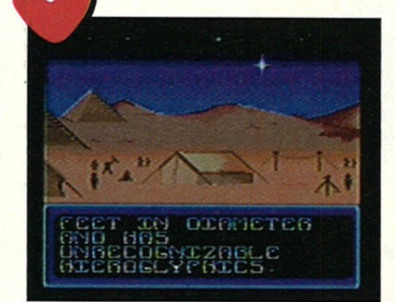
Stargate

La puerta permanece cerrada a pesar de que la combinación de los 7 símbolos es la correcta. ¿Cómo abrirla entonces?. La solución está en la propia puerta. Agrupando de 3 en 3 (en horizontal o vertical) las fichas que caen por ella, conseguiremos ir "tachando" uno a uno los símbolos del código superior. Cuando todos estén apagados la puerta se abrirá dejando vía libre a otra nueva.

Esto que acabáis de leer es, en pocas palabras, el sistema de juego de «Stargate» para GG. No tiene mucho que ver con la versión de Mega Drive pero su jugabilidad no tiene nada que envidiar a la de su hermana mayor. Buena prueba de ello son los diferentes retos que se nos plantean a la hora de jugar, incluido un modo Battle a dos jugadores que precisa del cable Gear to Gear. La cosa parece fácil, pero os podemos asegurar que de sencillo no tiene nada. Hay que pensar muy rápido y acertar a la primera.



Las fichas que aparecen en las esquinas superiores son las proximas apariciones.



A pesar de ser un juego de puzzle, el argumento también es importante.

Siguiendo, de una forma muy particular, la mecánica de juego del ya conocido Tetris, «Stargate» ofrece oleadas de jugabilidad.



Los servidores de Ra os retarán a que les consigáis vencer en singular combate.

Gráficos 72
Muy tristes, como viene siendo habitual en un juego de este tipo.

Música 76
Melodías con aires de misterio y buena realización técnica.

FX 72
Pocos y discretos. No es que sean muy importantes pero...

Movimiento .....--
No existe. (exceptuando la caida de fichas).

Control 85
Simple y obediente al pad. Claro que solo se pueden girar y hacer caer las piezas

Diversión 87
Con el encanto de otros juegos de puzzle aunque un poco más soso.

OPINION:
Basado en la película de igual nombre, este cartucho abandona la línea seguida por su hermana mayor de 16 bits para centrarse en un juego de puzzle que sin aportar nada nuevo al género al menos lo que ofrece lo hace a un buen nivel. Entretenido y sin grandes pretensiones.

Roberto Lorente

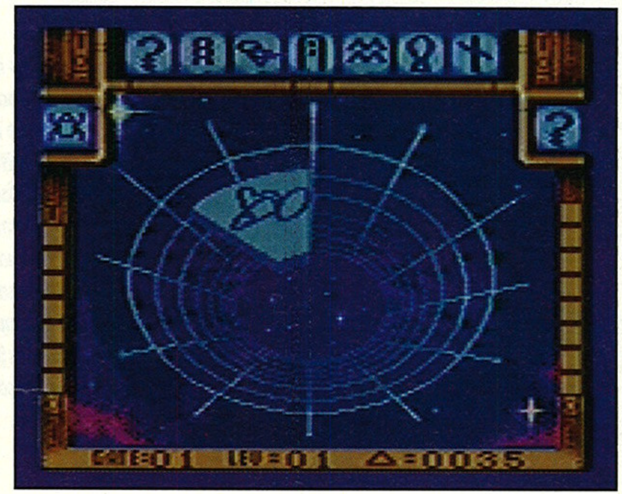




El poderoso Ra será el rival al que nos enfrentaremos en el modo Battle a un solo jugador. Su habilidad colocando fichas no tiene comparación.







Además de fichas con los símbolos de los jeroglíficos, os caerán otras que lo único que intentan es evitar el "alineamiento" de 3 iguales. Vuestro deber será colocarlas donde menos molesten.

Sega • Deportivo • Megas: 4 • Jugadores: 1 ó 2 • Vidas: 3 • Niv. de Dif. : 2 • Continuaciones: - • Circuitos: 18

Sonic se motoriza

Sonic Drift Racing

Sonic se ha cansado de correr tras los anillos. Tantos cartuchos recogiendo aros acaban con la moral de cualquiera y el erizo azul no iba a ser menos. Pero claro, hay que ganarse las habichuelas y eso sólo se consigue protagonizando juegos. ¿Cómo solucionar este grave problema?. Bueno, gustándole tanto la velocidad la solución es fácil. ¡¡Lo nombramos piloto oficial de la escudería Sega!!. De esta forma Sonic disfruta de la velocidad, que es lo suyo, y de paso nos ofrece a nosotros, pobres mortales, la oportunidad de gozar con un juego de carreras de lo más resultón. Nada menos que 18 circuitos diferentes van a servir de marco a las evoluciones de casi toda la familia "Sonic". Ni Eggman, ni Tails, ni Amy han querido perderse esta oportunidad de competir tanto en modo torneo como en carreras aisladas. La idea promete ser divertida ¿verdad?. Pues aun os gustará más si sabéis que mediante el cable Gear to Gear se puede jugar a dos jugadores simultáneos. ¿A que sí?.



Gráficos 89
Preciosos como todo lo que hace el mítico Sonic.

Música 80
Marchosa y divertida. Vamos, muy parecida a la de siempre.

FX 80
Pese a no ser la parte más importante, los fx están muy bien.

Movimiento ...89
Tan rápido como de costumbre y tan suave como siempre.

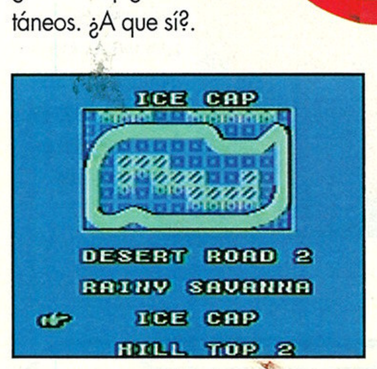
Control 87
Tomar una curva por el centro de la pista requiere su tiempo.

Diversión 90
¿Quién no se divierte con un juego de Sonic?.

OPINION:

Estupenda idea esta de sacar a Sonic de su trabajo de siempre. Por lo visto no hay nada que haga mal.

Roberto Lorente



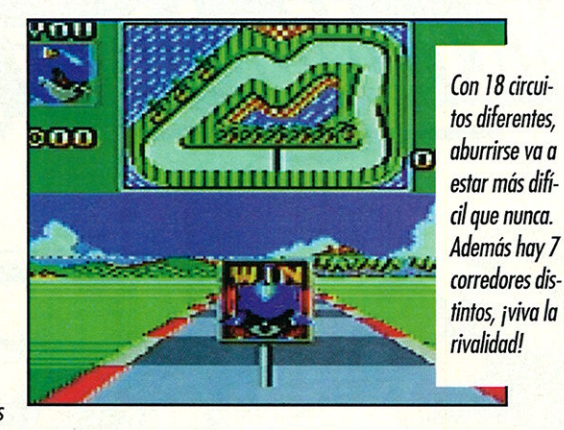




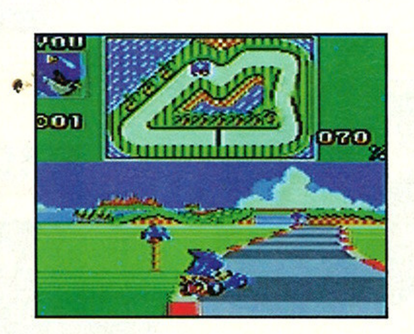




La verdad es que Sonic no ha perdido las buenas costumbres y a pesar de cambiar de juego sigue cogiendo anillos allí donde va.



Con 18 circuitos diferentes, aburrirse va a estar más difícil que nunca. Además hay 7 corredores distintos, ¡viva la rivalidad!



La colección de personajes que podemos escoger para competir es muy amplia. Cada uno de ellos tiene sus propias cualidades

Una vez más Sonic nos vuelve a sorprender. Conocíamos su faceta pinball, pero no su afición al deporte de las cuatro ruedas.

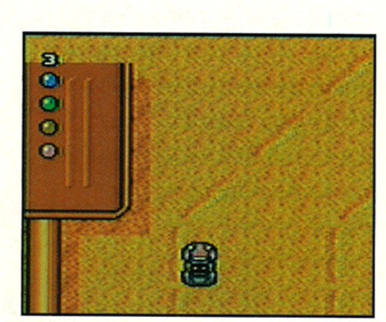


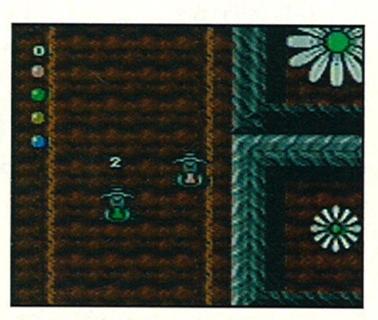


Codemasters • Deportivo • Megas: 4 • Jugadores: 1-8 • Vidas: 4 • Niv. de Dif. : - • Conti.: - • Circuitos: + 37

Jugabilidad a lo grande

Ya están aquí. Han vuelto otra vez para demostrar quienes son los dueños de la pista (o de la mesa, o del jardín, etc). Por si no teníamos bastante con una invasión de microcoches, «Micromachines 2 Turbo Tournament» amenaza con instalarse a perpetuidad en nuestra consola. Sus armas son las de siempre: una jugabilidad a toda prueba, unos gráficos supersimpáticos y un montón de formas de divertirse. No faltan ni los enfrentamientos "Head to Head", en los que hay que sacar al oponente de pantalla, ni los torneos al mejor de cuatro carreras ni una nueva super liga con cuatro divisiones. Lo que sí ha cambiado es el número de jugadores. De 2 hemos pasado hasta 8 en modo torneo (no todos a la vez, claro). No es ésta la única novedad. Nuevos vehículos, nuevos personajes y nuevos escenarios se unen a la fiesta. Todo vale con tal de que nadie bostece.
Por no faltar, no falta ni una complicada fase de bonus que cuenta con el atractivo de una suculenta vida extra al finalizarla con éxito. Los aficionados al fenómeno "Micromachines" no van a echar en falta ni el más mínimo detalle y los "novatos" puede que descubran lo que se estaban perdiendo hasta ahora...





Como siempre, el truco para clasificarse en cada carrera es meterse entre las dos primeras posiciones.



Seguro que nunca pensásteis que la mesa del comedor podía proporcionar tanto entretenimiento. No hay nada como tener unos cuantos Micromachines para descubrir el encanto de los rincones más escondidos de casa.

TodoSega RECOMENDADO TodoSega

Gráficos 90
Excelentes, mejorar lo anterior era difífil, pero Codemaster lo ha conseguido.

Música 89
La melodía que ya ha hecho famosos a estos vehículos vuelve al ataque.

FX 83
El ruido del motor y el chirriar de los neumáticos. Poco más.

Movimiento ...90
Toda una lección de suavidad y velocidad que no se puede olvidar.

Control 90
Excelente. A poco que se dominen los derrapes el éxito está asegurado.

Diversión 94
El ejemplo perfecto de lo que debe de ser un gran juego.

OPINION:

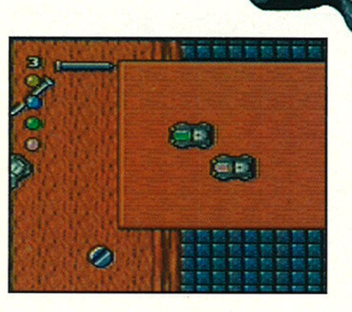
¿Divertido?. Decir que «Micromachines 2» es divertido es quedarse corto. Pocos juegos contienen tanta diversión con unos protagonistas tan pequeños.

Roberto Lorente





En la fase de bonus tendremos que recoger 30 cochecitos antes de que se agote el tiempo.



TE PRESENTAMOS LO ÚLTIMO EN RELOJES

Reloj despertador



P.V.P. 3.400



P.V.P. 4.600

Reloj de pulsera (pila incluída)

P.V.P. 2.800

Reloj de pared

Reloj despertador



P.V.P. 3.400





Reloj de pared

P.V.P. 2.800



P.V.P. 2.100

Reloj de pulsera Baby Simba (pila incluída)





P.V.P. 5.900

Reloj despertador. Baby Simba se ilumina según se apaga la luz. Funciona con pilas o enchufe a la red.

THE LION KING

P.V.P. 2.800

Reloj de pared



P.V.P. 5.900

Reloj despertador parlante
Al conectarse el despertador se oye: "Helmets on! It´s time to Rock & Ride!"

Recorta, copia o fotocopia este cupón y envíalo a HOBBY POST, S.L. c/ De los Ciruelos 4. 28700 S.S. de los Reyes, Madrid. (Por favor, rellena este cupón con mayúsculas,).

TS

Marca con una cruz (X) el modelo o modelos que deseas recibir por correo:

- ❑ Reloj Despertador Power Rangers.......P.V.P. 3.400 PTAS
- ❑ Reloj de Pared Power Rangers.......P.V.P. 2.800 PTAS
- ❑ Reloj de Pared Moto Ratón.......P.V.P. 2.800 PTAS
- ❑ Reloj de Pulsera Analógico Moto Ratón.......P.V.P. 4.500 PTAS
- ❑ Reloj Despertador Parlante Moto Ratón.......P.V.P. 5.900 PTAS
- ❑ Reloj Despertador Baby Simba con luz.......P.V.P. 5.900 PTAS
- ❑ Reloj de Pulsera Digital Baby Simba.......P.V.P. 2.100 PTAS
- ❑ Reloj Despertador Lion King.......P.V.P. 3.400 PTAS
- ❑ Reloj de Pared Lion King.......P.V.P. 2.800 PTAS

TOTAL PESETAS DE TU PEDIDO: ______________ + 250 pesetas de gastos de envío y manipulado = ______________

NOMBRE....................APELLIDOS....................
DOMICILIO....................LOCALIDAD....................PROVINCIA....................
CODIGO POSTAL (IMPRESCINDIBLE)....................TELÉFONO....................

Forma de Pago:

❑ Talón adjunto a nombre de HOBBY POST, S.L.
❑ Giro postal a nombre de HOBBY POST, S.L. nº ______________
❑ Contra reembolso
❑ Tarjeta de crédito VISA nº _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _
Fecha de caducidad de la tarjeta....................
Titular de la tarjeta (si es distinto)....................

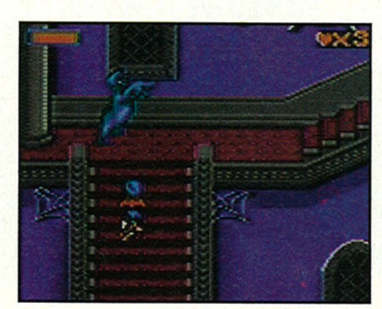
Si lo deseas puedes efectuar tu pedido por teléfono llamando al (91) 654 61 64 de 9 a 14,30 y de 16 a 18,30 o por fax enviando el cupón al (91) 654 72 72

Fecha y firma:



GAME GEAR
Sega • Plataformas
Megas: 4 • Jugadores: 1
Vidas: 3 • Niv. de Dif. : 2
Continua.: - • Fases: 6

Bonkers



Para encontrar todas las pistas ocultas nuestro policía tendrá que esquivar a los "malos".



Por fortuna, o por desgracia, la versión GG no tiene nada que ver con lo visto en 16 bits. Esta vez el simpático perro policía de la Disney se ha metido en una casa encantada en la que se esconden importantes pistas. Recuperarlas antes de que los extraños habitantes de la mansión acaben con él será su cometido. Simple y sin grandes pretensiones.



Total: 72%



GAME GEAR
Acclaim • Plataformas
Megas: 4 • Jugadores: 1
Vidas: 5 • Niv. de Dif. : 3
Continua.: 1 • Fases: 6

Itchy & Scratchy



Aprovechando el odio que se tienen los gatos y los ratones, Acclaim ha realizado un curioso cartucho en el que la mecánica de juego es muy simple: acabar con la barra de energía del contrario para poder pasar de fase. Todo vale para eliiminar al rival, mazos, piedras, flechas, etc. La cuestión es que él no se nos adelante...



Hay que perseguir al gato para darle su merecido a golpe de maza.



Total: 65%



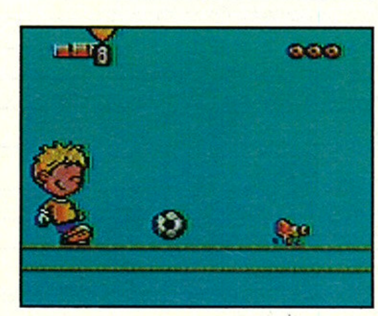
GAME GEAR
Domark • Plataformas
Megas: 4 • Jugadores: 1
Vidas: 3 • Niv. de Dif. : -
Cont.: Password • Fases: 6

Marko´s Magic Football

Con mucho retraso respecto a la versión MD, ya tenemos aquí las aventuras portátiles de Marko. Desafortunadamente con el mismo éxito que en la anterior ocasión pero con la excusa de que la GG no da para mucho más. Gráficos preciosos y una jugabilidad demasiado ajustada para llegar a enganchar.







Total: 71%

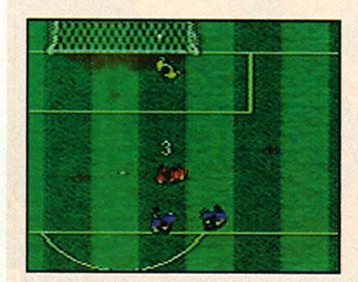


GAME GEAR
Sega • Deportivo
Megas: 4 • Jugadores: 1
Vidas: - • Niv. de Dif. : 3
Continua.: - • Equipos: 58

Striker



Además de la clásica vista lateral, «Striker» ofrece una curiosa vista aérea.



FIFA Soccer y Sensible Soccer ya tienen un nuevo rival. Tras probarlo a fondo no creemos que vaya a hacerles sombra, pero al menos la oferta se ha ampliado para alegría de los fanáticos del fútbol. Conviene destacar las dos vistas que ofrece «Striker» y la gran cantidad de equipos seleccionables. No es una maravilla pero entretiene sin problemas.



Total: 73%

PITUFOCONCURSO

LOS PITUFOS

Comienzan a invadirnos estos divertidos personajes azules. Están por todos lados y no paran de hacer de la suyas. Pero además ahora les ha dado por jugar a repetirse. Sí, ya lo veis. Sin embargo hay un pitufo que pasa de este juego y sólo aparece una vez en este dibujo... ¿sabrías decirnos cuál es? Pues agudiza tu vista porque están en juego **20 cartuchos de "Los Pitufos"** para el formato de Sega que prefieras (MegaDrive, Master System, Mega CD o Game Gear) y **50 camisetas** en exclusiva.

SEGA TODOSEGA

BASES CONCURSO «LOS PITUFOS»

1.- Podrán participar en el sorteo todos los lectores de TODOSEGA, que envíen el cupón (valen fotocopias), a la siguiente dirección:
HOBBY PRESS, S.A.; Revista TODOSEGA;
Apartado de Correos 400;
28100 Alcobendas (Madrid).

Indicando en una esquina del sobre: CONCURSO PITUFOS.

2.- De entre todas las cartas recibidas con las respuestas correctas se extraerán 20 cartas, cuyos remitentes ganarán una camiseta de «Los Pitufos» y un cartucho de «Los Pitufos», a elegir entre sistemas Game Gear, Megadrive, Master System y Mega CD. Después se extraerán otras 30 cartas cuyos propietarios serán premiados con una exclusiva camiseta de «Los Pitufos». El premio no será, en ningún caso, canjeable por dinero.

3.- Sólo podrán participar en el sorteo los sobres recibidos con fecha de matasellos de 19 de Mayo de 1995 al 30 de Junio de 1995.

4.- La elección de los ganadores se realizará el día 3 de Julio 1995, y se publicarán en el número de Agosto de TODOSEGA..

5.- Caso de que algún premio se extravíe en el correo, el propietario dispondrá de tres meses desde que se publique el listado de ganadores para notificar a la revista el extravío.

6.- El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.

7.-Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por los organizadores del concurso: SEGA ESPAÑA y HOBBY PRESS.

CUPÓN DE PARTICIPACIÓN PITUFOS

Nombre ....

Apellidos ....

Calle ....

Localidad ....

C.Postal .... Población ....

Teléfono .... Consola que tengo ....

El Pitufo que no está repetido es ....

Mega Drive

1 (R)
Story of Thor
Sega ◇ Rol/Aventura ◇ TS nº 25

- **2**(4) **Theme Park** — E.A. ◇ Estrategia ◇ TS nº 26
- **3**(R) **Soleil** — Sega ◇ Rol/Aventura ◇ TS nº 21
- **4**(2) **Earthworm Jim** — Shiny ◇ Plataformas ◇ TS nº 21
- **5**(N) **Alien Soldier** — Treasure ◇ Acción ◇ TS nº 27
- **6**(5) **Lion King** — Sega ◇ Plataformas ◇ TS nº 20
- **7**(6) **FIFA Soccer '95** — E.A. ◇ Deportivo ◇ TS nº 21
- **8**(N) **Shining Force II** — Sega ◇ Rol ◇ TS nº 18
- **9**(N) **Syndicate** — E.A. ◇ Estrategia ◇ TS nº 27
- **10**(N) **Street Racer** — Ubi Soft ◇ Deportivo ◇ TS nº 27
- **11**(10) **Ristar** — Sega ◇ Plataformas ◇ TS nº 23
- **12**(9) **Skeleton Krew** — Core ◇ Acción ◇ TS nº 26
- **13**(N) **Judge Dredd** — Acclaim ◇ Acción ◇ TS nº 24
- **14**(7) **Mickey Mania** — Sega ◇ Plataformas ◇ TS nº 22
- **15**(N) **Dynamite Headdy** — Treasure ◇ Plataformas ◇ TS nº 20

Mega CD

1 (R)
Jurassic Park CD
Sega ◇ Aventura ◇ TS nº 12

- **2**(R) **Shining Force CD** — Sega ◇ Rol ◇ TS nº 25
- **3**(3) **Snatcher** — Konami ◇ Aventura ◇ TS nº 23
- **4**(3) **Rebel Assault** — JVC ◇ Arcade ◇ TS nº 19
- **5**(6) **Fifa Soccer CD** — E.A. ◇ Deportivo ◇ TS nº 16
- **6**(7) **Starblade** — Namco ◇ Matamarcianos ◇ TS nº 23
- **7**(8) **Fatal Fury Special** — JVC ◇ Lucha ◇ TS nº 26
- **8**(5) **Mickey Mania** — Sega ◇ Plataformas ◇ TS nº 21
- **9**(R) **Soulstar** — Core ◇ Matamarcianos ◇ TS nº 21
- **10**(R) **Battlecorps** — Core ◇ Simulador ◇ TS nº 19

Game Gear

1 (R)
Pete Sampras
Codemasters ◇ Deportivo ◇ TS nº 20

- **2**(N) **Sonic Drift Racing** — Sega ◇ Deportivo ◇ TS nº 27
- **3**(N) **Micromachines 2** — Codemasters ◇ Deportivo ◇ TS nº 27
- **4**(3) **Lion King** — Virgin ◇ Plataformas ◇ TS nº 20
- **5**(2) **FIFA Soccer** — E.A. ◇ Deportivo ◇ TS nº 23
- **6**(R) **Legend of Illusion** — Sega ◇ Plataformas ◇ TS nº 23
- **7**(4) **Fatal Fury Special** — Takara ◇ Lucha ◇ TS nº 24
- **8**(10) **Ristar** — Sega ◇ Plataformas ◇ TS nº 26
- **9**(R) **Los Pitufos** — Infogrames ◇ Plataformas ◇ TS nº 26
- **10**(8) **Super Columns** — Sega ◇ Puzzle ◇ TS nº 26



Master System

1 (R)
Los Pitufos
Infogrames ◇ Plataformas ◇ TS nº 25

- **2**(R) **Lion King** — Virgin ◇ Plataformas ◇ TS nº 20
- **3**(R) **Micromachines** — Codemasters ◇ Deportivo ◇ TS nº 12
- **4**(R) **Astérix** — Sega ◇ Plataformas ◇ TS nº 18
- **5**(7) **Mortal Kombat** — Acclaim ◇ Lucha ◇ TS nº 9
- **6**(5) **Daffy Duck in Hollywood** — Sega ◇ Plataformas ◇ TS nº 18
- **7**(8) **Jungle Book** — Virgin ◇ Plataformas ◇ TS nº 10
- **8**(6) **Speedy Gonzales** — Sega ◇ Plataformas ◇ TS nº 26
- **9**(R) **World Cup USA 94** — U.S. Gold ◇ Deportivo ◇ TS nº 15
- **10**(R) **Master of Kombat** — Sega ◇ Lucha ◇ TS nº 9

Debajo de cada título te ofrecemos información sobre: la compañía programadora, el tipo de juego y el número de TodoSega en que fue comentado el juego.

Los números que aparecen entre paréntesis se refieren a la posición ocupada el mes anterior. R: Repite posición. N: Nueva entrada.

MD 32X

1 (N)

Doom

Id Sofware ◇ Arcade ◇ TS nº 21

2(N) **Virtua Racing Deluxe**
Sega ◇ Deportivo ◇ TS nº 21

3(N) **Star Wars Arcade**
Sega ◇ Arcade ◇ TS nº 21

4(N) **Stellar Assault**
Sega ◇ Arcade ◇ TS nº 27

5(N) **Motocross**
Sega ◇ Deportivo ◇ TS nº 24



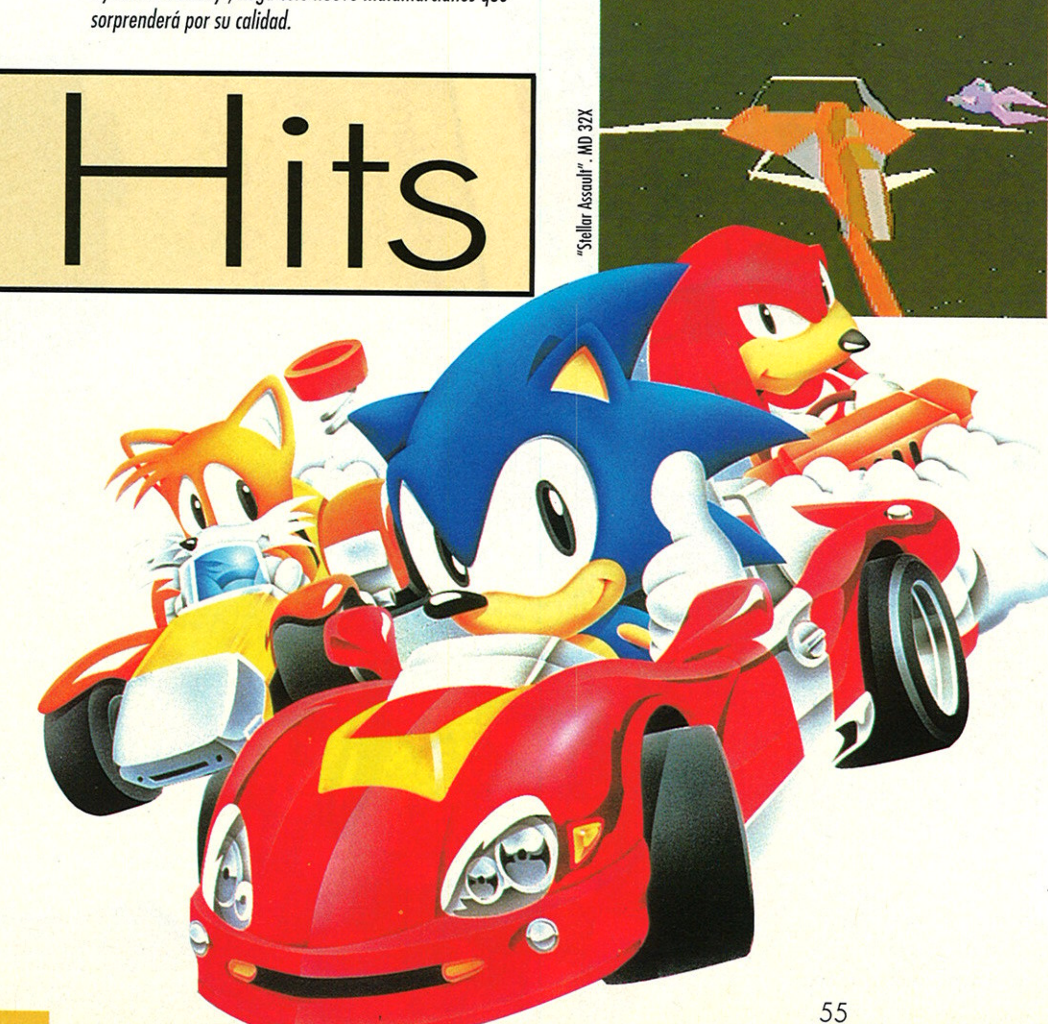
«Alien Soldier» es la última apuesta de Treasure para Mega Drive. Tras sus anteriores éxitos -Gunstar Heroes y Dynamite Headdy-, llega este nuevo matamarcianos que sorprenderá por su calidad.

Hits



"Street Racer". Mega Drive

Bueno, he aquí el nuevo formato de nuestras listas. Ya sabéis que podéis participar en su confección: basta con que enviéis una lista con vuestras preferencias a la dirección de siempre, indicando en el sobre "Sega Hits". También observaréis que hemos ampliado el número de datos para cada juego, así como la cantidad de ellos recogidos. Y por fin MD 32X ha entrado en las listas; aunque son pocos los cartuchos disponibles, ya se ve qué cartuchos lo van a tener más fácil a la hora de llamar la atención de los futuros compradores.



"Stellar Assault". MD 32X



Esta es la lista de los juegos más vendidos por la cadena Centro Mail en todos sus comercios a lo largo del mes pasado.

Mega Drive

1. **FIFA Soccer ´95**
2. **Samurai Shodown**
3. **Soleil**

Master System

1. **Mortal Kombat II**
2. **Sonic Chaos**
3. **Astérix: Secret Mision**

Game Gear

1. **FIFA International Socce**
2. **Rey León**
3. **Fatal Fury**

Mega CD

1. **Snatcher**
2. **Mickey Mania**
3. **Jurassic Park**

MD 32X

1. **Doom**
2. **Metal Head**
3. **Virtual Racing Deluxe**

Por gentileza de Centro Mail, sorteamos varios cartuchos de nuestras listas. Envíanos este cupón con tus datos a la siguiente dirección: Hobby Press. TodoSega. C/Ciruelos nº 4, 28700 San Sebastian de los Reyes, Madrid. Indicando en el sobre LOS TRES DE MAIL y la consola que tienes.

Nombre ....

Apellidos ....

Dirección ....

Teléfono .... C.P. ....

Ciudad .... Provincia ....

Consola ....

Graffiti

¿Qué tal? ¿Cómo va la recta final hacia las vacaciones de verano? ¿Preparando esos exámenes? ¿Terminados los últimos trabajos? Bueno, para que matéis el tiempo entre sesión de estudio y merienda, tenemos unos entretenidos "Puzzle Balls" de Sonic. Sólo para los dibujos que sean publicados. Ya sabéis, enviadnos vuestras obras maestras a: Hobby Press S.A. TODOSEGA. C/ De los Ciruelos Nº4. 28700 San Sebastián de los Reyes (Madrid) Indicando en el sobre: GRAFFITI.



Judit Chacón Prieto (Lérida)

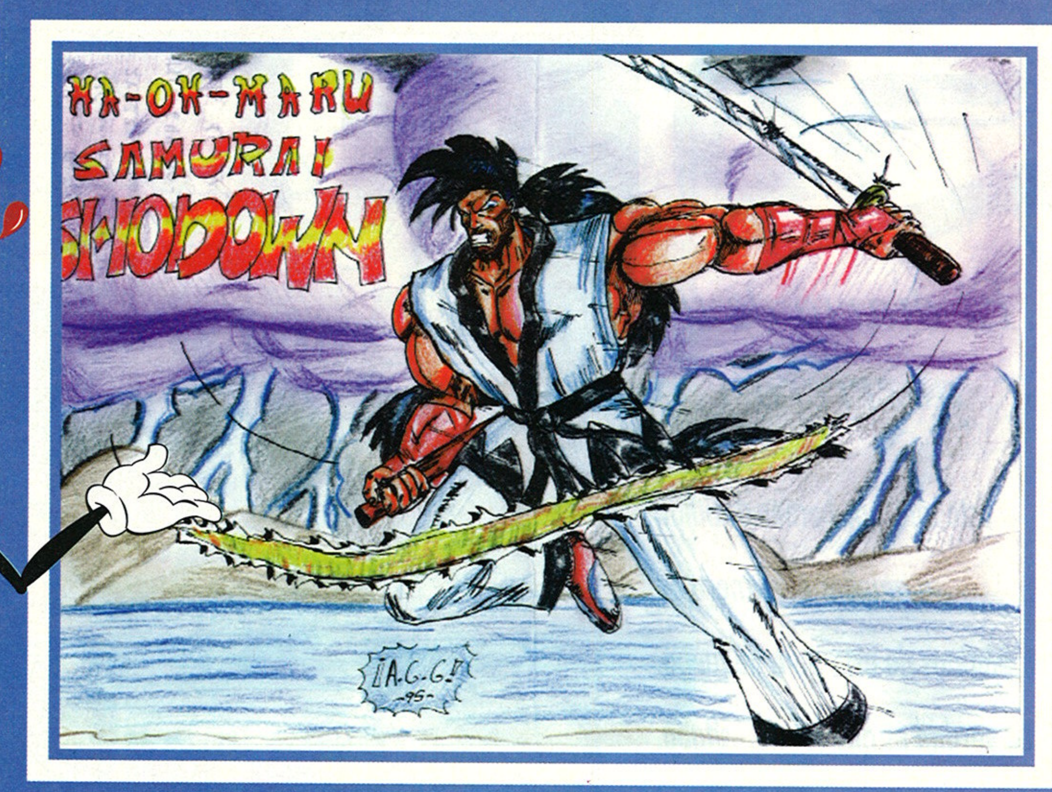
Guillermo M. March Dols (Baleares)

Raúl Vela García (Madrid)

Alejandro Romero Gómez (Barcelona)

Manuel Cintas Angua (Sevilla)

Merced al dibujo que aquí podéis observar, Alberto ha conseguido hacerse con la bolsa que regalamos al dibujo más espectacular, original, bonito, maravilloso, colorista, bello, mágico, diferente, deslumbrante, magnífico, increíble, superior, en resumen: perfecto.
Y es que nos ha conmocionado con su interpretación de Haohmaru. Esperamos que la disfrutes y le sea de utilidad.



Alberto García Gómez (Madrid)

¡Esta es nuestra Pincelada del Mes!

Y este es el regalo para todos los dibujos que publiquemos en estas páginas. Ya sabéis que conseguirlo es fácil: basta con que plasméis vuestros conocimientos artísticos sobre un papel, después, lo introducís en un sobre, colocáis un sello y lo enviáis a la dirección que os indicamos al inicio de esta sección. Puede que lo publiquemos y ¡premio!





Daniel Cartón Serrano (Murcia)

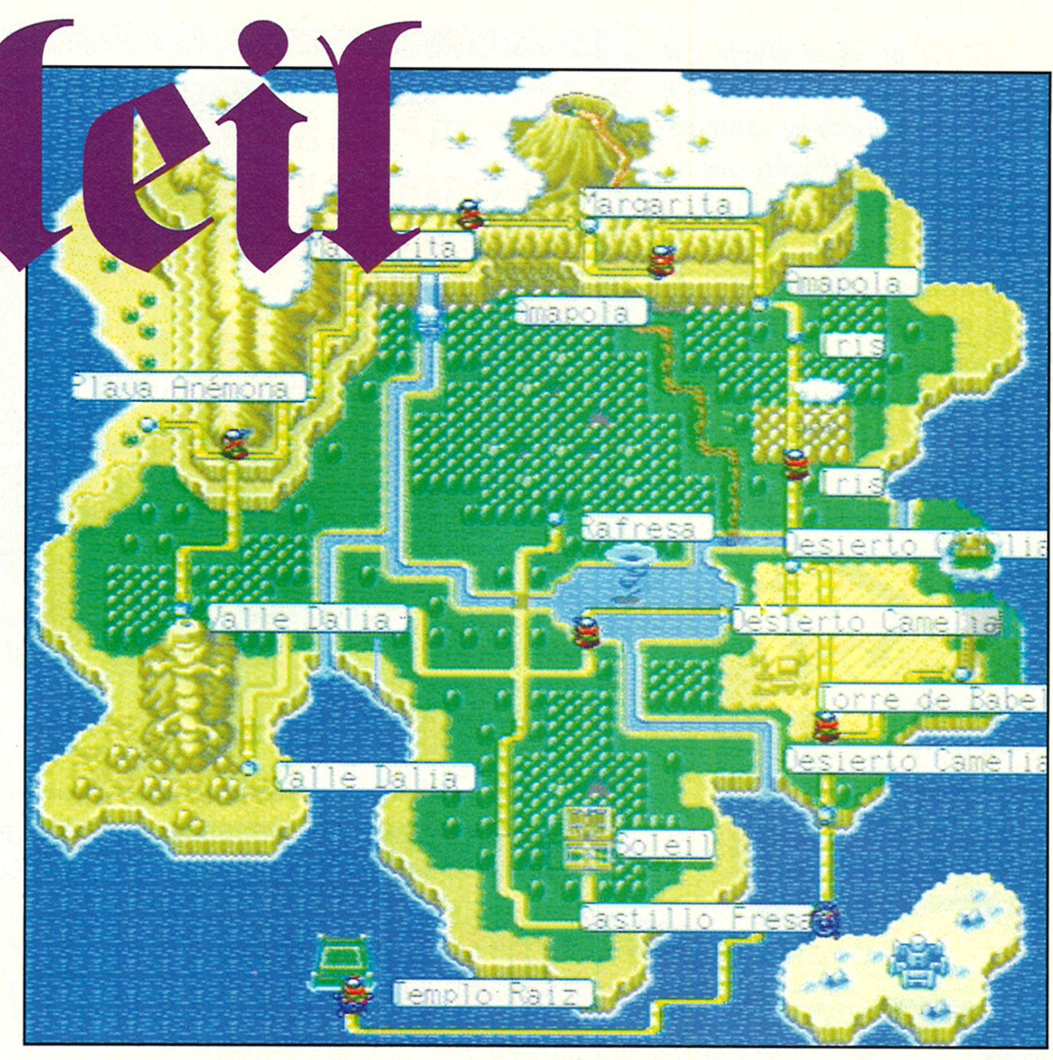


Soleil

El diario de un guerrero (3)

Este mes nos hemos decidido a ampliar el número de páginas de esta guía de juego. La verdad es que las necesitaba. Nuestro héroe se está esforzando mucho por llevar la aventura a buen puerto. Todo sea por el bien de los lectores de TodoSega.

Por Sonia Herranz



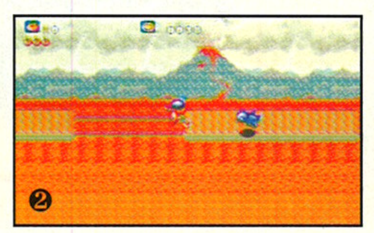
En este mapa podéis apreciar al completo todas las localizaciones y parajes del mundo de «Soleil». Me puse a reconstruirlo cuando empecé a contaros mi historia y creo que este un buen momento para mostrarlo. Así sabréis siempre de qué lugar os hablo y dónde os llevarán mis historias.

Día 8

Margarita: Las laderas del volcán

Mi nuevo compañero el pingüino hacía que mi espada tuviera los efectos de un aliento helado. Con él podía intentar **atravesar las laderas del volcán Margarita** y enfrentarme a sus huestes de monstruos de lava. Ni corto ni perezoso **entré en el cañón**, evitando los desprendimientos de rocas y avanzando siempre hacia la derecha. Los dragones de fuego me salían al paso por parejas y la única manera de destruirlos era lanzando la espada con la ayuda de Pingüi (1). Bajando por una cuerda intenté atravesar un puente que se convirtió en una pista deslizante en cuanto lo toqué. Aprovechando el deslizamiento llegué hasta una plataforma más alejada (2) donde **encontré una bolsa de dinero** esperándome. Volví sobre mis pasos hasta encontrar un lago de lava que congelé con el hielo de mi amigo (3). Después aproveche unos interruptores para parar unos ríos de fuego que me bloqueaban el camino (4). Unos cuantos dragones más y llegué al final del cañón. Había una gruta por la que no se llegaba a ningún sitio. Además, mi prioridad era encontrar a la adivina sin pérdida de tiempo. ¿Podría estar en Amapola?



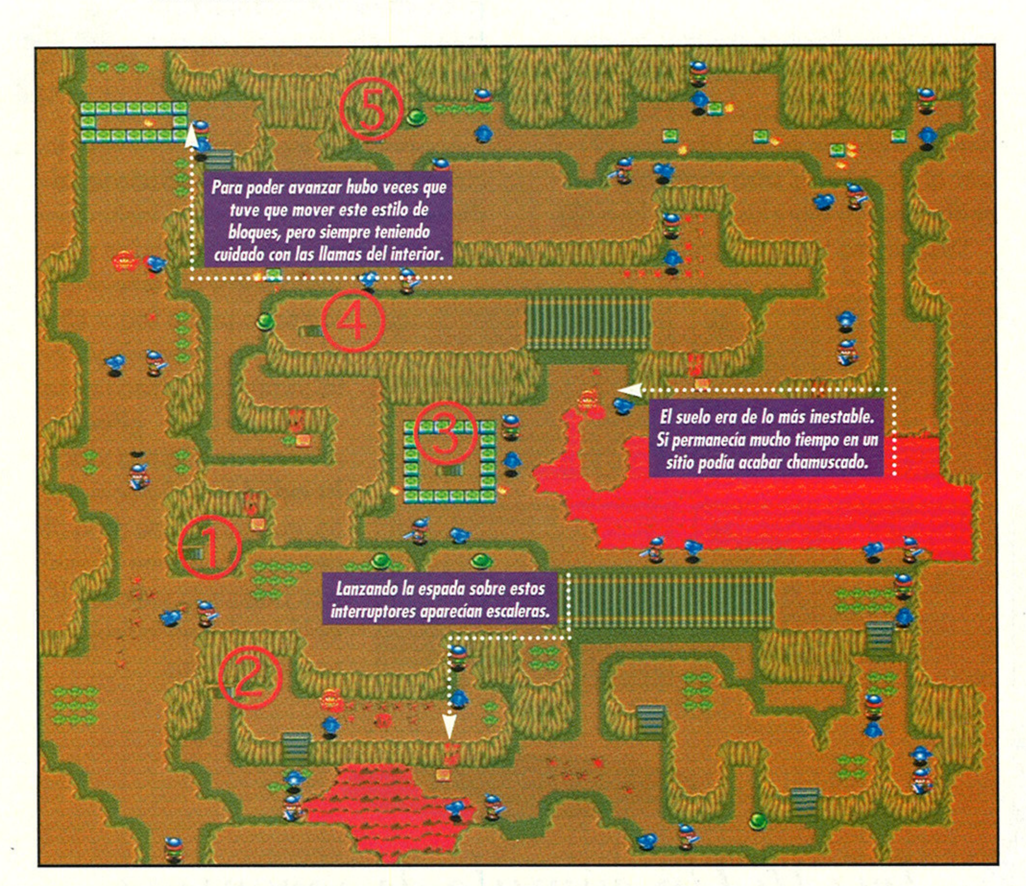


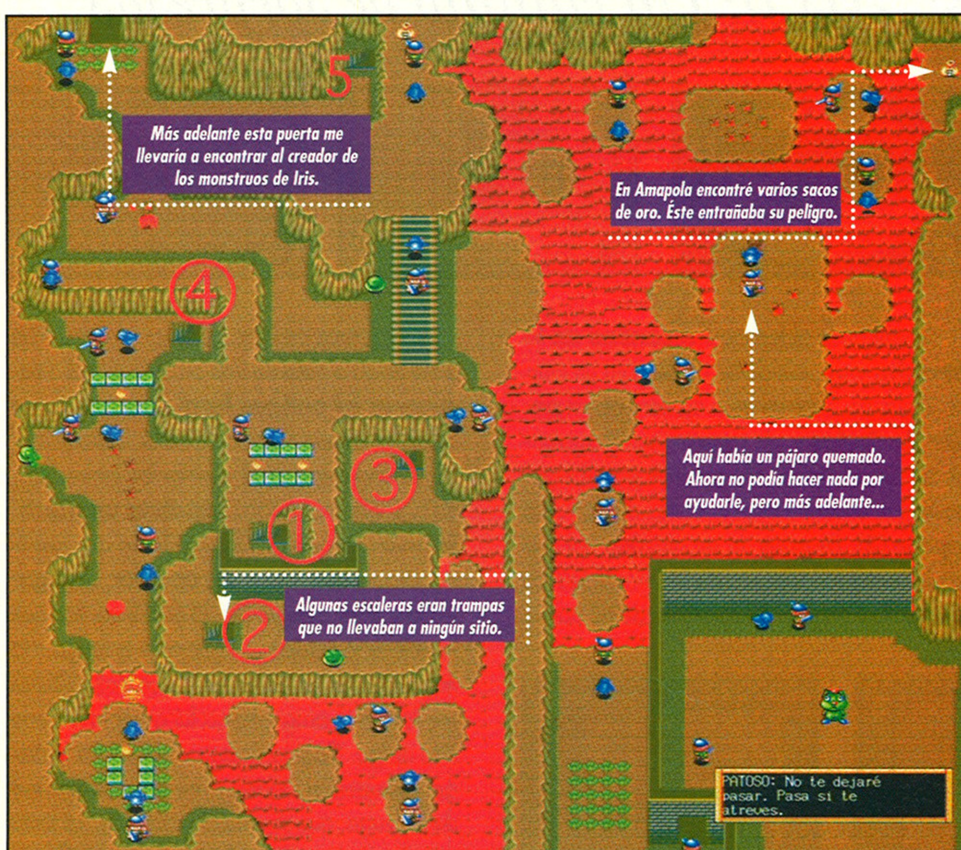




Día 9

Amapola: El laberinto de fuego





Lo primero que aprendí al entrar en Amapola fue a valorar la **importancia de la buena orientación**. Este laberinto de fuego y lava puso a prueba mis nervios más de una vez y es que, además de tener cuidado con los enemigos, tuve que preocuparme de no estar quieto durante demasiado tiempo; el suelo se podía abrir a mis pies tirándome a la lava. Me alegré enormemente de contar con la ayuda de Pingüi, porque sin su poder de hielo hubiera sido muy difícil deshacerme de los muchos enemigos el volcán.

El suelo se podía abrir a mis pies tirándome a la lava.

Amapola estaba compuesta por **dos zonas comunicadas mediante cinco escaleras** más o menos escondidas. Para no perderme hice este mapa en el que señalé mediante números iguales los puntos por los que se comunicaban las dos zonas. Después de deshacerme del monstruo que me cerraba la salida pude **encaminarme a Iris**, donde se suponía que me esperaba la adivina.



Para eliminar este enemigo tuve que hacer ejercicio de memoria. Veréis, el mosntruo se deshizo en ocho partes, y una parpadeó durante un momento. Mi objetivo era golpear esa porción sin equivocarme con las otras, todas iguales. Si fallaba un golpe el que perdía energía era yo.

Día 10

Iris: En busca de la Adivina

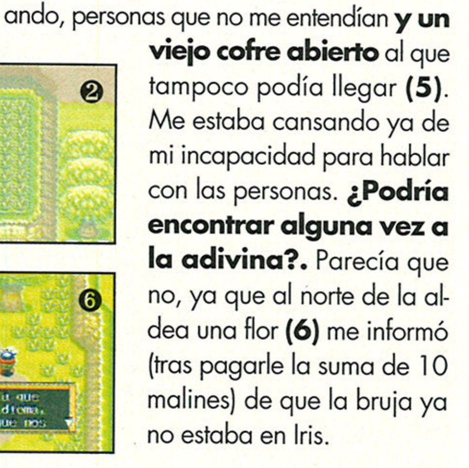
El verdor y la calma de Iris estaban enturbiados por la presencia de unos extraños monstruos que asemejaban orugas gigantes y tocones de viejos árboles. Para destruir semejantes criaturas nada mejor que la ayuda helada de Pingüi.

Decidí **seguir el sendero que se dibujaba entre los árboles**, pero sin dejar de investigar y así encontré **una bolsa de oro**. Su localización: subiendo por la cuerda que colgaba de la pared. **(1)**

Mi primer obstáculo fue un estrecho pasaje en el que flotaban dos bloques erizados de púas. Para sortearlo bastó con meterme en los agujeros del suelo y saltar cuando el bloque me sobrepasaba **(2)**. Y justo al sur conseguí **una manzana dorada** saltando sobre las islas de lava **(3)**.

Después me encontré con un bosquecillo que me impedía seguir avanzando. Recordé a Feli y su poder de mantener flotando mi espada. No podía perder nada, así que la lancé hacia el norte y **logré activar unos interruptores**. El efecto: un río de lava **(4)** que pude saltar fácilmente se encargó de arrasar los árboles.

Lanzando mi espada contra larvas y tocones llegué a una **pequeñísima aldea** en la que encontré a Luis fanfarroneando, personas que no me entendían **y un viejo cofre abierto** al que tampoco podía llegar **(5)**. Me estaba cansando ya de mi incapacidad para hablar con las personas. **¿Podría encontrar alguna vez a la adivina?.** Parecía que no, ya que al norte de la aldea una flor **(6)** me informó (tras pagarle la suma de 10 malines) de que la bruja ya no estaba en Iris.







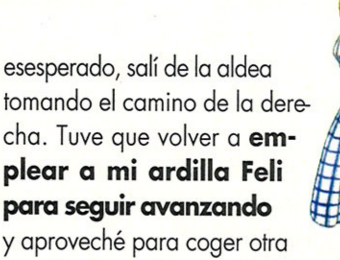










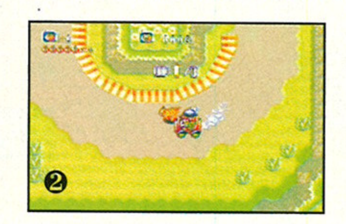


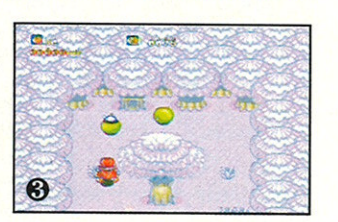
Día 11

Iris II: Un cúmulo de sorpresas

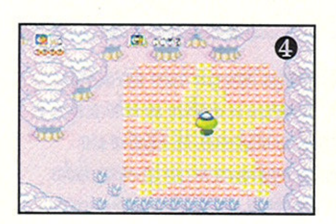
Desesperado, salí de la aldea tomando el camino de la derecha. Tuve que volver a **emplear a mi ardilla Feli para seguir avanzando** y aproveché para coger otra **bolsa de oro**. Frente a mí se abrían dos caminos. Me decidí por el del Norte donde hallé un pueblecito de animales y conseguí cosas importantes. Primero, se me informó de la existencia de la **Torre de Babel**. Después alquilé un nuevo amigo, un **Huevo-bomba** capaz de destruir a los enemigos cercanos (1) y, por último, conseguí una nueva manzana al arreglar los agujeros de la casa de las ardillas. Sin embargo, nada fue tan placentero como enfrentarme a Carlos el Guepardo en una carrera **(2)**. Para ganarle tuve que **ceñirme bien a las curvas** y atajar todo lo posible. Así, Carlos se unió a mi grupo añadiendo a mis habilidades la de correr y saltar más lejos.







Al salir de la aldea tomé el **camino de la derecha** encontrándome de lleno en un mundo violáceo. Salté un gran agujero con el **poder de Carlos** y, de repente, me vi convertido en un ser verde. Me arrastré por el lugar hasta que encontré otras criaturas de mi nueva especie **(3)**. Después de ser atacado por Luis acabé en la madriguera de los monstruos. La madre de Fangoso (propietario de mi nuevo cuerpo) pronto descubrió que yo no era su hijo y me envió a casa de una bruja local para **recuperar mi antigua forma**. Para encontrar a ésta tenía que saltar diez veces sobre el centro de una estrella **(4)** y evitar las embestidas de Luis. Ella me obligó a **resolver un acertijo** para recuperar mi forma. Tenía que trasladar de una alfombra a otra **una flor**, **una gallina** y **una oruga (5)**. El problema era que la gallina se comería a la oruga y la oruga a la flor en cuanto quedaran solas. Fue fácil, primero me llevé a la oruga, luego fui a por la flor con a la oruga. Cogí la gallina y por último la oruga. Recuperé mi forma y me gané la amistad de la oruga, que se unió al grupo **(6)**. Ya tenía vía libre para ir al **Desierto de Camelia**.

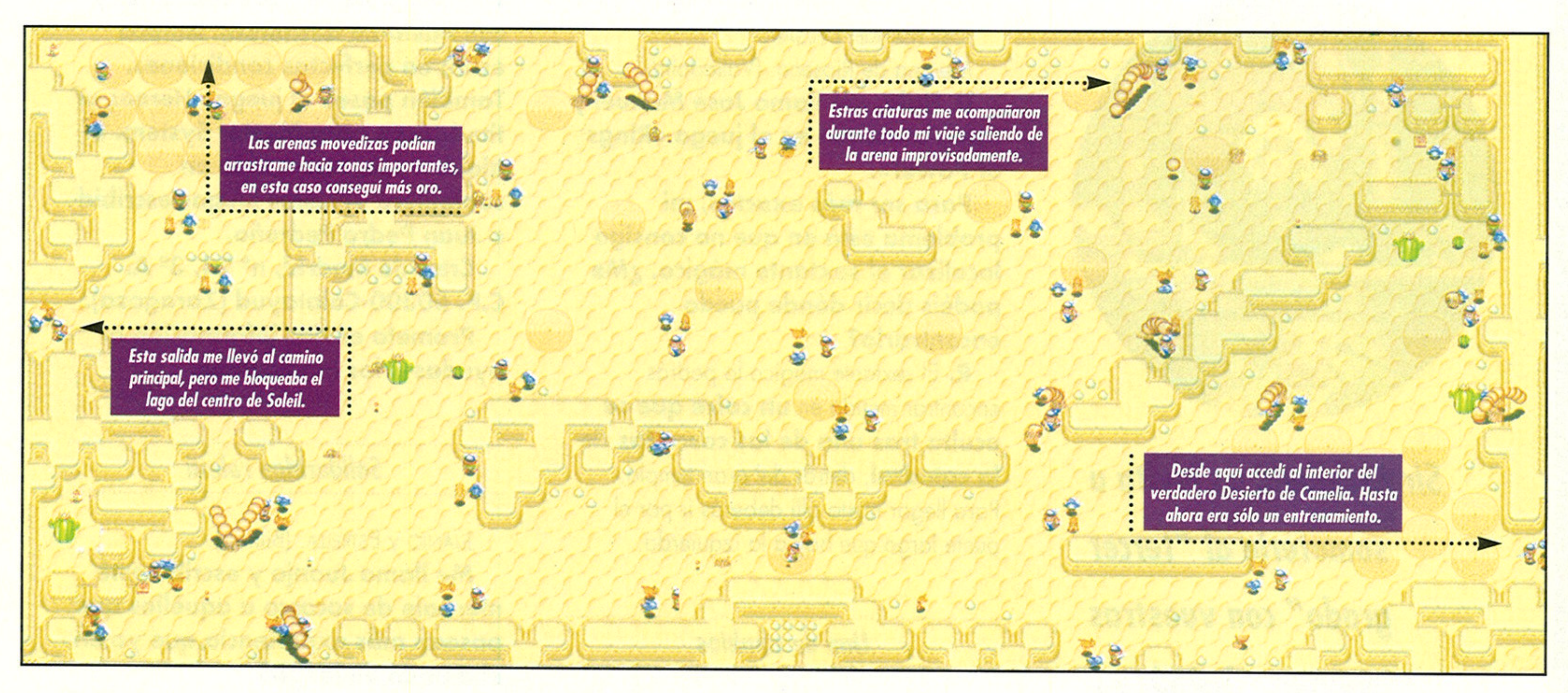






Día 12

El desierto de Camelia:
Muchas preguntas y algunas respuestas



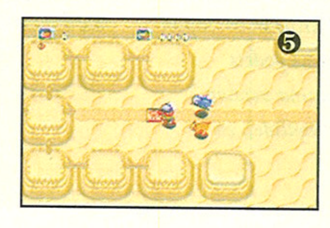








Cuando superé la zona de Camelia, que os muestro en al mapa, se abrió ante mi lo más peligroso de este inhóspito país. Nada más salir me encontré con unos montículos que me bloqueaban el paso. Tuve que **mover unos bloques verdes** hasta que me despejaron el camino para situar el bloque rojo junto a los montículos **(1)**. Al golpear el bloque, el obstáculo desapareció. Seguí avanzando hasta tropezarme con remolinos de arenas movedizas sobre los que salté dejándome arrastrar hasta otro obstáculo con dos bloques rojos. Esta vez no tuve que mover nada, bastó con lanzar la espada **(2)**. Poco después, descubrí en el sur **una zona repleta de agudos pinchos** y algún agujero que otro. Sin pensarlo más me lancé saltando de agujero en agujero hasta encontrar a la izquierda **una bolsa de dinero** y a la derecha lo que parecía **una salida (3)**. Salida que en realidad me llevó a otra zona desertica cerrada por una buena colección de bloques verdes y rojos. Me conformé con apartar los bloques de la izquierda e investigar este **nuevo rincón (4)**. Pronto descubrí que no había camino posible a no ser que desplazara **un bloque rojo** durante un buen trecho hasta la pared de montículos **(5)**. Después de sortear más arenas movedizas y destruir bloques, incluso con la ayuda de Feli, llegué a lo que en otro tiempo debió ser una hermosa **ciudad amurallada**. Nada quedaba del esplendor de aquella ciudad. Estaba llena de enemigos y no podía entrar en ningún sitio **(6)**. Salí de allí rápidísimo pensando que nunca debería haber entrado. Al menos, no todavía. Ya fuera de la ciudad avancé hacia la derecha, siempre pegado al borde inferior, hasta que llegué a **un pueblecito de animales** donde un enorme dinosaurio permanecía tumbado en el agua. Dijo querer venir conmigo, pero tenía miedo **(7)**. En una casa del pueblo **alquilé un nuevo compañero: un murciélago** que me defendería de cualquier ataque **(8)**. A la salida del pueblo encontré también la **salida de Camelia** y, mucho más importante, el camino que se elevaba hasta la **Torre de Babel**.













Sir Archibald os invita a someterle al "tercer grado" con vuestras preguntas. Animáos y poned a este reconocido experto en apuros.

Buscando el norte

JOSE MANUEL DELGADO.
Medina de Rioseco. (Valladolid).

P. Hola, me llamo José Manuel y estoy atascado en el juego «Rings of Power».

Para ser más exactos, mi problema está en que no consigo localizar el sextante mágico. ¿Me podéis decir dónde puedo encontrarlo?

R. El sextante mágico lo podrás encontrar metido en **un cofre que se oculta tras una de las cascadas de la catedral**, detrás del gran templo. Para llegar hasta allí deberás ir por el punte largo que hay a la izquierda.

Una de cambios

JUAN PEDRO PEDREÑO.
Calatayud. (Zaragoza).

P. Hola, soy un fanático apasionado de los juegos de rol y me gustaría cambiar los siguientes cartuchos: «Story of Thor» y «Super Hydlide», por cualquier otro juego de rol (que sea largo y con bastante dificultad). Ambos están en perfectas condiciones. También poseo el juego «Heroes of the Lance» para Master System. Si alquien está interesado en cualquiera de estos juegos escribid a Juan Pedro Pedreño.

Crta. de Madrid, nº 24, 3º A. C.P. 50300-Calatayud (Zaragoza).

Prometo enviar información o ayudas a los interesados.

Solidaridad rolera

JUANJO y ESTRELLA. (Bilbao).

Me llamo Juanjo y escribo este mensaje de socorro a aquéllos que posean más experiencia que yo en el mundo de los JDR:

Creo estar cerca del final del «Super Hydlide». He encontrado la espada laser y el traje espacial. Puedo sumergirme en la gran grieta sin morir. El mensaje que hay en la nave (palacio sumergido) debe de dar alguna pista, pero no tengo ni

Construyendo castillos en el aire

Felices aventuras, roleros fieles. Otra vez nos encontramos en estas páginas para hablar de lo humano y lo divino, con el mundo de la magia y la imaginación por protagonista. Tras nuestra última cita (lamento haber sido tan nostálgico) he estado recapacitando sobre cuál podría ser el tema central de esta columna. Después de varias noches en vela sin encontrar blanco sobre el que dirigir mis disertaciones, llegué a la conclusión de que el tema había estado frente a mis cansados ojos todo el tiempo: vosotros mismos con vuestras cartas sois los mejores guionistas de esta sección. A propósito. No desesperéis si no véis contestadas vuestras cuestiones. Ante la avalancha de misivas he tenido que pedir ayuda a varios lacayos y ya sabéis como está esto del servicio hoy en día.

En fin, volviendo a nuestra historia, muchos de vosotros me preguntáis que para cuando el primer JDR en MD 32X...

Vayamos por partes, de primeras el mero hecho de construir tamaña "almena" ya goza de todo mi respeto, así que vaya por delante mi solidaridad con los poseedores de esta consola. Después debo contaros que lo único que puedo comentar al respecto es una "personalísima" opinión. Nada digno de ser tenido en cuenta, por supuesto. Pues bien, mientras los JDR arrasan en Japón con maravillas que ni podéis imaginar (incluida una versión Saturn del Super Hydlide), en nuestro pais no "aterriza" ni un solo juego digno de ser mencionado (para los amantes de la aventura con consolas "de última generación") ¿Dónde está la barrera en que se paran tantas joyas?. Sinceramente, no lo sé; el mercado se mueve, la demanda es amplia, los precedentes son buenos y el producto ya existe. ¿Qué más se puede pedir? ¿Es que alguien pone en duda que un JDR se vaya a vender mejor que algunas "maravillas" que pululan por ahí?.

Por Sir Archibald Bradley





idea de inglés y estoy harto de dar vueltas por el espacio matando monstruos sin ton ni son. ¿Me puede ayudar alguien?».

Respecto a este juego, creo recordar que había alguien atascado y que no encontraba el "scroll de Jean". Pues la respuesta es la siguiente: Primero tienes que subir al último piso de la torre y destruir al monstruo gigante.

Después encontrarás un baúl que te proporcionará un ítem con el que evitarás hacerte daño por muy alto que te caigas. Ve a la ciudad de las nubes y déjate caer por el mismo centro del palacio. Caerás en otra nueva ciudad y el rey te dará acceso a los cofres donde se encuentra dicho plano.

En el juego «Warriors of Eternal Sun», he conseguido entrar en la pirámide de los mayas, en la jungla y en las tierras de los beastman. Sin embargo hay una cueva al noroeste (al lado de la lava) en la que no puedo moverme. Ruego pistas.

Enigmas terrestres

ALEJANDRO DIEZ JIMÉNEZ. (León).

P. He adquirido esa joya llamada «Soleil» y llevo una temporada con una duda que me impide seguir jugando: En la Torre de Babel, como ya sabrás, hay que entrar 2 veces. Una para matar a Roxie y otra en la que vas piso a piso para plantar una semilla. Pues bien, he llegado a una sala en la que hay cuadrados marrones y blancos ¡¡¡pero no hay puerta!!!. ¿Qué hago?

Otra pregunta: ¿Cuál será el próximo JDR que lance Sega?

R. Si te fijas bien amigo Alejandro, verás que la imagen que aparece dibujada en el suelo a base de baldosas es simétrica... excepto por una baldosa "despistada" que no tiene el color que debiera. Salta sobre ella y descubrirás la puerta que necesitas.

Para finales de año está prevista la salida al mercado de «Light Crusader» (antes llamado «Relayer») y poco después nos llegará «Phantasy Star IV».

Encerrada

CRISTINA ORENES PARRA.
ELCHE (Alicante).

P. Me llamo Cristina, tengo 14 años y un "problemilla" en el juego «Soleil»:

Acabo de matar al Dragón, guardián de la puesta de "San Cielo". Me han otorgado el poder de volver a hablar con los humanos y directamente me han transportado a un lugar de la planta baja de la Torre de Babel. Allí encuentro a un obrero que dice que estamos encerrados y que lo único que podemos hacer es mirar una crisálida que hay al otro lado de dos muros. ¿Qué debo hacer para salir de allí?

R. Si esperas un rato, la crisálida se transformará en una bella mariposa que se unirá a tu grupo. Si la seleccionas como arma, tu espada podrá ser guiada una vez que la lances. De esta forma podrás llegar sin problemas hasta los resortes que te abrirán camino hacia la libertad, fuera del encierro.

¿Qué juego comprar?

ALBERTO GUERRERO HERVAS.
Elche (alicante).

P. Tengo una MD y una MS II. ¿Podríais publicar imágenes de algunos juegos de rol para MS? ¿Cuál de estos 2 juegos me compro: «Soleil» o «Story of Thor»?, ¿Cuál de los dos es el mejor?

¿Es verdad que van a sacar un juego de rol sobre "Dragon Ball Z" para MD?

¿Sacarán el juego «Lunar: The Eternal Blue» para MD?

R. Si el panorama de novedades en JDR para MD está negro, no te puedes hacer una idea de lo oscuro que está el de MS... Si quieres saber qué es lo que hay en el mercado para la Master te recomiendo que eches un vistazo al reportaje que apareció en la revista número 20.

Gráficamente «SoT» es mejor que el «Soleil», pero a efectos de diversión no hay un claro ganador. Cualquiera de los dos te divertirá durante mucho tiempo.

Que yo sepa, los únicos JDR con Goku como protagonista pertenecen a Nintendo y no parece haber mucha intención de "transportarlos" a Sega. Es una pena.

Los cartuchos que usa la MD no pueden compararse ni remotamente a los CD's en capacidad de almacenamiento, de ahí que los juegos de MCD no lleguen nunca a la MD. La lectura es obvia.

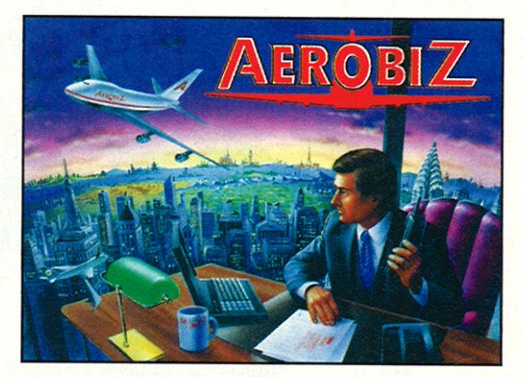


Selección de nivel para Sonic

P. *¿Me puedes decir el truco de elegir pantalla en Sonic 2?*
R. Apunta: entra en el menú Sound Test y selecciona los sonidos 19, 65, 09 y 17. Después pulsa RESET y mantén pulsados A y START.

P. *¿Y para el Sonic 1?*
R. Cuando salga Sonic moviendo el dedo en la pantalla de presentación pulsa arriba, abajo, izquierda y derecha. Oirás un pitido. Ahora, y manteniendo pulsados los botones A, B y C, presiona START. Tendrás a tu disposición **las dieciocho fases del juego.**

Alejandro Bosch Robinson. Madrid.



Koei ofrece un cartucho de Genesis, llamado Aerobiz, que gustará a los jugadores emprendedores. Se trata de gestionar una línea aérea.

Simulaciones para Mega Drive

P. *¿Qué pasa con World Championship Rallye, que no lo encuentro en ninguna parte, ni tiendas ni nada?*
R. Saldrá para Mega CD, pero en un **futuro próximo** (septiembre-octubre).

P. *¿Sacará Sega algún simulador de aviones, pero civiles?*
R. De momento parece que no, pero si te gustan las simulaciones de aviones civiles, Koei tiene un juego de Genesis que se llama **Aerobiz Supersonic**, en el que tendrás que **crear una línea aérea y gestionarla.**

P. *¿Por qué se ralentizan la imágen y el sonido de Sonic Spinball Mega Drive?*
R. Por dos cosas: que tu Mega Drive esté estropeada o porque el juego es tan complicado en cuanto a programación que no consigue refrescar adecuadamente la pantalla. Pero nosotros no constatamos tal hecho cuando lo comentamos.

Alejandro Callejón Luprañez, Granada.

La historia de Sega

P. *¿Quién, cuándo y dónde fundó Sega?*
R. Sega fue fundada por un americano llamado **David Rosen en 1954** con el nombre de **Service Games Co.** (de ahí el nombre Sega). Su intención era desarrollar máquinas recreativas del comúnmente conocido tipo de frutas. En 1956, Rosen se decidió a importar máquinas recreativas de los USA. La actual premisa Sega de la mejor tecnología se hace con el mercado empezaba su andadura.

En 1965 Rosen adquirió una empresa de Tokyo que se dedicaba a fabricar máquinas de tipo Jukebox. Fue entonces cuando SEGA realmente inicia su andadura como tal, puesto que ese era el nombre que se estampaba en las máquinas. Al año siguiente Sega produjo **Periscope** que fue todo un éxito. Poco después, Rosen vendió Sega a Gulf & Western Industries, pero siguió con su labor de CEO (Chairman Executive Officer o mandamás de la compañía).
Gulf & Western continuó en el mercado con grandes éxitos. Así, en 1983 publicó varios títulos especiales: el **primer juego en láser disc (Sega Astron Belt)**, el **primer juego en 3-D (SubRoc-3D)** y la **primera consola doméstica (SG-1000)**. Todos ellos fueron comercializados únicamente en Japón.



La multinacioanl japonesa que hoy conocemos fue fundada por un americano .

Poco después el mercado americano de recreativas y máquinas se hundió, lo que propició la salida de Gulf & Western y la posterior venta de todo el capital de Sega a Bally Manufacturing Corp. Ello significó la desaparición de Sega en américa.
Pero en Japón, Sega pudo sobrevivir, gracias a que en 1979 Rosen se había unido a una compañía de distribución propiedad de Hayao Nakayama.
Posteriormente, Nakayama y otros inversores japoneses compraron las acciones japonesas de Sega, creando **Sega Enterprises Japan**. Finalmente, **en 1984 se creó Sega Enterprises Ltd**, denominación actual de la compañía.
En 1986, Sega inició su cotización en la bolsa de Tokyo y se creó la filial americana, Sega of America, Inc. Tal fue el éxito de su nueva andadura que a finales de los 80 era ya el segundo fabricante mundial de videojuegos.
Posteriormente se crearon **Sega of Europe**, Sega of Canada y Sega of Mexico.

P. *¿Cuándo y cuáles fueron los primeros productos en llegar aquí?*
R. La primera consola en llegar fue Master System (finales de 1988), pero no a través de Sega España, tal y como la conocemos hoy, sino gracias a las importaciones de un empresario del sector. Sus primeros títulos fueron Impossible Mission, Klax. **Mickey Mouse**, Running Battle, Moon Walker y Running Battle. Además de **Sonic**, claro. Otro tanto ocurrió con Mega Drive, que llegó oficialmente el **4 de septiembre de 1990**, pero que también llevaba ya un par de meses en el mercado, con títulos como Marble Madness, Klax, Mega Games 1 y 2 y **Sonic**. Después, en 1992 se produjo el boom de la venta de consolas y ya **en el 93 llegó Mega CD**. Finalmente, tenemos **MD 32X** que se presentó en **diciembre del 94** y **Saturn, que se presentará en septiembre del 95**. A todo esto, Sega España inició su andadura oficial en el año 1990. Si deseas más información, puedes dirigirte a ellos por carta.
P. *¿Cómo se fabrica un cartucho?*
R. Atenta a estas mismas páginas el mes que viene, allí lo verás.

Isabel López Lizola. Adra (Almería).

Una Game Gear ávida de novedades

P. *¿Cuándo sacarán Dragon Ball, Earthworm Jim, Shining Force II, Micro Machines II y Primal Rage?*



"Micromachines 2". Game Gear

R. No está claro cuándo saldrá Dragón Ball. ni siquiera si realmente hay un DB para Game Gear. En cuanto a los demás, MM II ya está en la calle; Shining Force II, Primal Rage y Earthworm Jim salen después de verano.

P. *Me he comprado una revista de videojuegos extranjera y he visto un juego que no conocía: Monster Truck Wars. ¿Ha salido o va a salir en España? ¿Qué puntuación le pondrías?*
R. Es una especie de arcade de conducción sobre los famosos coches Big Foot americanos, programado por Acclaim. En principio sí que iba a salir aquí, pero Acclaim ha cambiado tres veces de distribuidor en 1 año, así que parece que al final lo han debido retirar de su lista de lanzamientos para España.

P. *¿Cuánto puede costar una recreativa? ¿Dónde puedo conseguirla?*
R. Un Sega Rally Twin puede costar 3 millones de pesetas. Para ello hay que hablar con quien las distribuye en España, en el caso que nos ocupa es Sega Amusement.

P. *La película de Street Fighter estuvo chachi, pero ¿cuándo saldrá la de Mortal Kombat?*
R. Su extreno está previsto para antes de este verano.

P. *¿Es verdad que teniendo en el ordenador un CD-ROM puedes meter los juegos de Mega CD?*
R. Sí, verás su contenido y podrás escuchar su música si es digital, pero no funcionarán.

Daniel Bariain Alves. Burlada (Navarra).

El funcionamiento de Action Replay

P. *¿Cómo funciona el Action Replay?*
R. Dada la avalancha de cartas pidiendo explicaciones sobre este aparato, he aquí una breve explicación: Conectad el cartucho al Action Replay y éste a la Mega Drive. Encended la consola y os encontraréis con una pantalla dividida en cuatro barras llenas de ceros. Ahí es donde tenéis que introducir los códigos que os ofrecemos, con ayuda del pad.

P. *¿Existe algún juego más de Star Wars para MD además del de MD 32X?*
R. No, existe uno pero es para Master System y Game Gear.

P. *¿Qué plataformas es mejor: Aladdin, Jungle Book o Lion King?*
R. Cada uno de ellos posee suficientes virtudes como para sobresalir sobre los demás, pero es que los tres son excelentes.

Rafael Romero, Barcelona.

Un consejo para MD 32X

P. *Me quiero comprar la MD 32X, ¿crees que es una buena inversión?*
R. Sí, sobre todo ahora que parece va a bajar de precio.

P. *¿Cuál de estos dos juegos me aconsejas: Virtua Racing o Star Wars?*
R. Personalmente me gusta más Virtua Racing, pero Star Wars está muy bien, sinceramente, **ambos títulos son muy buenos**, dependerá de lo que tú estés buscando.

P. *Tengo el Game Genie y me gustaría saber algún código para estos juegos:*



Con la rebaja de precio que se avecina y el futuro Virtua Fioghters, MD 32X se vuelve atractiva.

Dragon Ball Z, Sonic 3, Sonic & Knuckles, Aladdin, World Cup USA `94, Street Fighter y El Rey León.
R. Aladdin: RGBJY604 - vidas infinitas; ATBV0A6G - manzanas infinitas
Sonic 3: AJ3ACA7A - vidas infinitas; AWHACA92 - nunca pierdes anillos.
Street Fighter II: primero introduce este código BLATAA3R, y luego éste para que los ataques no mermen tu energía: RFBTC6TJ.

Jesús Alonso Aguilera. Leganés (Madrid).

Un nuevo Street Fighter a la vista

P. *¿Hay algo de cierto en unos rumores que me han llegado acerca de un Street Fighter 3?*
R. Sí, pero se llamará **Street Fighter Legends** y estará situado temporalmente entre SF y SF II. Los luchadores serán más jovenes y mostrarán ciertos rasgos que luego serían definitivos en SFII.

P. *¿Será para recreativa o para consola? ¿Cuándo saldrá aquí?*
R. De momento, únicamente para recreativa. Pero como siempre, seguro que posteriormente habrá una versión para el mercado casero. Pero que no sé cuándo llegará aquí.

P. *También he oido que iban a hacer una nueva película llamada Street Fighter:*





"Street Fighter Legends". Arcade

The Game, con juego y todo. ¿Qué me dices a ésto?
R. Digamos que Capcom ha realizado la correspondiente versión interactiva de **Street Fighter: The Movie**, que con el mismo nombre aparecerá en consolas. Actualmente, parece que la **versión** más avanzada es la **de Saturn**.

➾ Juan Pedro Arellano Acosta. Irun (Guipuzcoa).



Invirtiendo en futuro: Saturn

Saturn es mucho más que una consola de videojuegos: reproductor audio CD, Video CD, PhotoCD, CD+G...

P. *¿Crees que sería una buena compra la Saturn, vendiendo una Mega Drive, una MD 32X y una Game Boy, cada una con sus juegos correspondientes?*
R. Depende de lo que aprecies los juegos de esas consolas, pero considero que deberías guardarlas y esperar.

P. *Si compro la Saturn, ¿podré jugar con mis antiguos juegos de MD y de MD 32X?*
R. No, Sega ha dicho que no serán compatibles. Pero, ¿para qué ibas a querer jugar con ellos?

P. *¿Cuál es mejor: Saturn o PlayStation?*
R. Cada una tiene sus ventajas e inconvenientes. Pero Saturn puede hacer muchas cosas más: VideoCD, PhotoCD, CD+G, Audio CD.

P. *¿Cómo es que Donkey Kong Country tiene esos gráficos tan alucinantes si la Super es de 16 bits? ¿Sacarán algún juego así para Mega Drive?*
R. Por el tipo de técnica de programación de gráficos utilizada, pero MD también puede hacer ese tipo de cosas, atento a un juego que se llamará **X-Perts**, pronto podré informarte sobre él.

P. *He ido a una tienda de consolas y está la Saturn, pero su precio es de 100.000 pts. ¿Por qué cuesta eso y no 80.000 pts?*
R. Porque es de importación. A su precio en el mercado de origen hay que unir el **coste del transporte** y los **impuestos** que luego se aplican aquí. Las 80.000 pesetas que me comentas serán probablemente el precio que tenga la máquina oficial española.

➾ Juan Romero, Granada.

El precio de Eternal Champions

P. *¿Por qué Eternal Champions valía 10.000 pts y ahora cuesta alrededor de 3.000 pesetas?*
R. Fue anunciado como un bombazo por Sega, lo que tiró mucho de sus ventas, pero parece que no lo suficiente como para vender todas las unidades que tenían almacenadas. Es una suposición, pero problablemente éste hecho les llevará a intentar sacarlo adelante reduciendo su precio. De todas formas, no ocurre únicamente con este cartucho, otros también han sufrido estas bajadas de precio, aunque sí que es cierto que no han sido tan drásticas.

P. *¿Es verdad que en el Eternal Champions de Mega Drive se pueden volver a repetir los combates? ¿Cómo?*
R. Sí, para ello tenías que acceder al menú de opciones y resaltar la línea correspondiente a las repeticiones de los combates.

P. *¿Es verdad que las imitaciones de las consolas estropean los juegos?*
R. No puedo confirmarterlo, pero sí que tengo dudas acerca del funcionamiento correcto de esos aparatos.

P. *¿Qué empresa triunfa en España en esto de los videojuegos? ¿y en el mundo?*
R. Digamos que **Sega** y **Nintendo** mantienen una pugna que se inclina hacia **la empresa del erizo azul**. En cuanto a cifras para el mundo, es muy difícil pronunciarse, puesto que cada marca posee un par de mercados en que es líder, tal es el caso de Nintendo en Japón o Sega en USA y Europa, pero hay otras compañías que se van a unir ahora a la tarta: Sony, Panasonic, Atari, Philips, Nec... y esto estará muy reñido.

P. *¿Algún truco para seleccionar nivel en Sonic II de Master System?*
R. Consulta las cartas de esta sección, en

El hardware de Saturn

P. *¿Cuántos polígonos con texture mapping puede manejar Saturn?*
R. Alrededor de **500.000 polígonos por segundo**.

P. *¿Cómo es posible que las características técnicas de Saturn no igualen al menos a Model 2?. Daytona USA no me acaba de convencer.*
R. **Model 2 cuesta 1 millón de pesetas**, y Saturn sólo 80.000. Hazte una idea de las verdaderas diferencias y el porqué de su dispar rendimiento. Sí, AM2 parece que no se ha esforzado mucho con Daytona. Sinceramente, creo que lo podían haber hecho mucho mejor. Démosles un pequeño voto de confianza, y a ver qué pasa con **Sega Rallye** o **Virtua Fighter 2**.

P. *¿Qué juegos tiene pensado programar Namco para Saturn?*
R. Están trabajando en varios proyectos, pero desconozco sus nombres.

Luis Segarra Martínez, Alicante.

una de ellas encontrarás lo que tanto anhelas.

➼ Marcos Piñeiro Fernández. Becerreá (Lugo).

Buscando lo mejor

P. *¿Qué consola es mejor: Mega Drive o Super Nintendo?*
R. Ambas tienen cosas buenas y malas, pero **Mega Drive te ofrece una unidad de CD** y la posibilidad de acceder a juegos con **tecnología de 32 bits gracias a MD 32X**.

P. *¿Existe algún truco para el Shadow of the Beast de Mega Drive?*
R. En el nivel de bonus, mantente en el lado izquierdo de la pantalla y no dejes de lanzar shurikens. Matarás a todos los ninjas y conseguirás tres vidas extras.

P. *¿Puedes nombrarme los mejores juegos de fútbol y sus precios?*
R. FIFA Soccer, Dino Dini, Sensible Soccer. Todos rondan las 9.000 pesetas.

P. *¿Cuál es el mejor luchador del Street Fighter II?*
R. Personalmente me decanto por Ryu, pero **Vega era una joya**. Sin embargo, todos son iguales, sólo depende de las manos que los dirijan.

"Vega"

P. *Tengo un amigo que duda entre comprar El Rey León o Dragón Ball Z, ¿cuál es tu consejo?*
R. Depende del tipo de juego que le guste, pero yo me inclinaría por el Rey León y su gran jugabilidad.

➼ Vicente Luis García Esteve. Valencia



¿Se ve mermada la jugabilidad en los cartuchos o CDs que ofrecen escenas de vídeo reales?. Esta imagen corresponde al juego de Mega CD basado en las aventuras de los Power Rangers.

La jugabilidad de los juegos con vídeo digitalizado

P. *¿Limita, de alguna forma, el vídeo digitalizado la jugabilidad de un juego en cartucho o CD?*
R. Sí, puesto que únicamente puedes realizar las acciones que han sido consideradas por los programadores a la hora de grabar el vídeo de la acción. Sin embargo, bien utilizado, el vídeo puede mostrarse como un buen aliado, caso de **Tomcat Alley**.

P. *¿Qué máquina crees tú que tiene más futuro: MD 32X o Mega CD?*
R. Ambas máquinas **se complementan de forma excelente en los juegos de CD 32X**, pero aún así, considero que MD 32X, dada su condición de hardware avanzado, tiene el futuro más claro.

P. *¿Cuáles son los mejores cartuchos de cada tipo?*
R. Deportivo: FIFA 95 y Pete Sampras. Plataformas: Sonic & Knuckles + Sonic 3, Earthworm Jim o El Rey León. Rol: Soleil, Story of Thor o Shining Force II. Estrategia: Theme Park y Dune 2. Acción: Gunstar Heroes y Zero Tolerance. Lucha: Mortal Kombat II y Super Street Fighter. Beat 'em up: Streets of Rage 3 y The Punisher.

P. *He oído rumores acerca de una compatibilidad futura entre Saturn y MD 32X, ¿es esto cierto?*
R. El proyecto ha quedado cancelado de forma definitiva.

P. *¿Saldrá el juego X-Men One vs One para Mega Drive?*
R. Hay un X-Men en proyecto, con el nombre de **X-Men 2**, pero es muy probable que no llegue a nuestro país por una cuestión básica de falta de calidad en el producto.

➼ Vicente Cremades Gómez. Aspe (Alicante).

¿Polígonos para siempre?

P. *Dentro de unos años, ¿serán todos los juegos de polígonos? ¿Qué será de los otros juegos?*
R. Interesante pregunta. Mediante sprites, se consiguen representar únicamente dos planos, haciendo falta un tercero para crear sensación de fondo. Para ello, actualmente se utilizan **los polígonos**, que **consiguen crear formas tridimensionales con un mayor acercamiento a la realidad** -un sprite digitalizado adolece de sensación de volumen, caso de Mortal Kombat II; aunque es posible integrar sprites en entornos tridimensionales como si fueran objetos, caso de Doom-. Asimismo, cuantos más polígonos se utilizen para representar un objeto, más se parecerá éste al conocido en la realidad. Pero ello conlleva un problema de capacidad de proceso: **hace falta un hardware muy potente para procesar tanta información por segundo**. Para que te hagas una idea, piensa en Daytona USA de recreativa y su homónimo de Saturn, a pesar de que éste último explota adecuadamente el potencial de la consola, se nota la ausencia de polígonos, dando lugar a un coche más cuadradote. Como verás, está más cerca de la realidad la recreativa que la consola. Sin embargo, en un futuro, gracias a la integración de los componentes y al abaratamiento de los costes, será posible conseguir **máquinas increíblemente rápidas**, que permitirán **crear una realidad totalmente virtual**, pero al mismo tiempo creíble, en una pantalla. A pesar de ello, creo que siempre habrá un lugar en el universo de los juegos para todos los tipos de juegos. Fíjate, a pesar del auge poligonal, los juegos con sprites y presentación tradicional, siguen triunfando: Lion King, Aladdin, etc.

P. *¿Saldrá algún Doom para Mega Drive?*
R. No, seguramente no.

P. *¿Rise of the Robots o Jungle Book?*
R. Son juegos diferentes, pero me quedo con Jungle Book.

➼ Rafael Porrino Trenado. Madrid.

Ristar

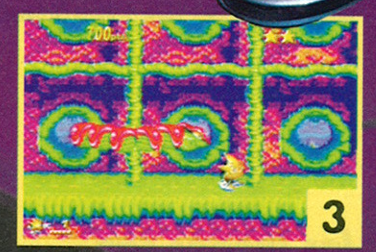
Una estrella que ha conseguido iluminar, por un momento, el aburrido firmamento del mundo Mega Drive. Sigamos su camino:

FASE 1. PLANETA FLORA

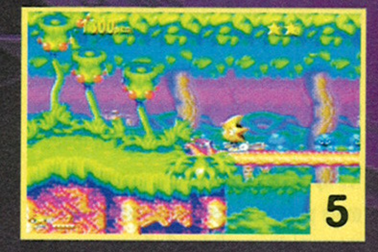




Ya en este temprano punto podemos encontrar sorpresas. Si golpeas contra la pared de la derecha **(1)** serás obsequiado con una **vida extra**. La zona de las **semillas voladoras (2)** también esconde algunas sorpresas. Cuando empiecen a elevarse, agárrate a cualquiera de ellas y llegarás hasta una zona repleta de **tesoros**. El primero de los enemigos **(3)** es una **incómoda serpiente**. Date "cuen" de que puedes averiguar hacia qué casilla se va a dirigir porque la mira unos instantes antes de dirigirse hacia ella. Espérala allí para saltar sobre su cabezota. Repite esta operación unas cuantas veces y... Por si las moscas, hay un tesoro en lo alto de la pantalla con el que podrás regenerar tu energía. A lo largo y ancho del juego encontrarás decenas de estas "**manivelas estrellas**" **(4)**. Puedes utilizarlas para acelerarte de tal manera (pulsando el pad en la dirección del giro) que la **velocidad te haga invulnerable a los enemigos** por unos instantes. También, al final de cada fase, cuanto más elevado sea tu salto, más puntos recibirás. Al encontrarte ante barrancos como éste **(5)**, prueba a empujar el árbol que hay a su lado, a ver qué pasa. Si logras golpear a este pez volador **(6)** serás recompensado con **una estrella** que recargará tu energía. **(7) Jefe: Rhino**. Intenta **permanecer siempre debajo suyo**. Así, esquivarás mejor las lluvias de objetos que te lanzará, y además **podrás golpearle** a placer. Y cuando deje caer algún pedazo de su cuerpo, golpéalo también.











FASE 2. PLANETA UNDERTOW

Golpea ésta pared **(1)** y un **ítem caerá del cielo**. Si eres persistente, podrás darte cuenta que dicha operación la puedes repetir en buena parte de los muros de este juego. Cuando suba la marea con unos cuantos bichos en la cima de la ola **(2)**, al principio **limítate a esquivar sus ataques**, para cuando el agua baje atacar a los peces moribundos. Repite la operación tres veces con diversos enemigos, y a seguir adelante. De estos cuatro cofres **(3)**, **sólo uno guarda un tesoro**. Los otros esconden tres fieros caballitos de mar. El azar será quién decida. Por mucho asco que te dé, es necesario **destruir el calamar gigante (4)** para que se abran ciertos muros que nos bloquean el camino. Dirige tus ataques contra la parte carnosa (lo que no es concha, hombre) y le vencerás en un periquete. Para colmo, libera ítems tras su derrota.





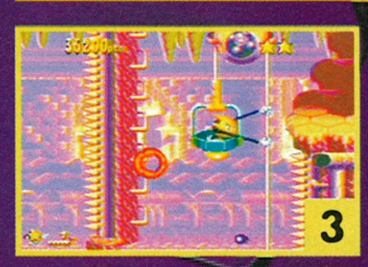




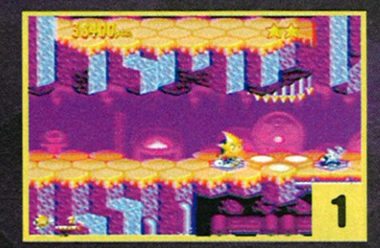

En el corredor inmediatamente posterior a este ***calamar (5)***, una fuerte corriente sopla de manera intermitente. Cuando adviertas que las partículas en suspensión comienzan a acelerarse, agárrate rápido a las manivelas y espera allí a que la cosa se calma. Al final del pasillo encontrarás al causante de todo: un molesto ventilador al que puedes cargarte de un golpe. Abundan en esta fase los pasadizos en que hasta que no ***destruyas a todos los calamares*** de la zona ***(6)***, no puedes continuar. ***(7) Jefe: Pez Martillo***. En un principio, preocúpate en esquivar sus diversos ataques (piedras que caen del techo, medusas explosivas y bandadas de peces). Luego, cuando veas que se acerca a por tí (¡qué miedo!), ***calcula su trayectoria y golpéale***. Repite la operación tres veces, y el pobrecito se quedará sin agua. ¡Pasemos a la fase siguiente!



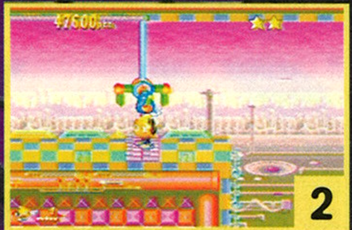
FASE 3 PLANETA SCORCH



En esta fase abundan las trampas, ***(1)*** pero si recoges este ***Ristar de piedra*** podrás irlo lanzando por delante de tí para que las active y de esa manera pasarás con relativa tranquilidad. En esta zona ***(2)***, muévete siempre de barra en barra, pues en el momento en que pises el suelo se activará un mecanismo que inundará la zona de lava. Para poder continuar camino, deberás golpear a estos simpáticos gusanillos en el mismo orden en que salen de las cañerías. Al principio puede parecer sencillito, pero ya verás luego. ¿Atascadillo?. Piensa un poco: primero ***súbete al cubo (3)***, luego ***agarra la cuerda de la derecha***, y finalmente ***pulsa hacia arriba***. ***(4) Jefe: El Armadillo Despistadillo***. Sólo es vulnerable cuando abre sus zarpas para atacarte. Los ataques son terrestres, ***así que esquívale de un brinco*** y luego lánzale un buen mamporro. Cuando el suelo se hunda, es el momento de redoblar tus ataques contra él. Por cierto, ¿no te recuerda ésto a cierta fase del Earthworm Jim?.






FASE 4 PLANETA SONATA

El artilugio que llevas te será de gran utillidad y resultará ser fundamental a la hora de atravesar con éxito esta fase. Los ventiladores ***(1)*** están para ayudarte a elevar el "aparato" cuando tengas que trepar por un muro, por ejemplo. Siempre que llegues a unas ***pinzas (2)*** como estas, pon el cachivache en sus manos. Te ahorrarán un buen esfuerzo. Ahora ya sabes para qué ***(3)*** lo necesitabas: este pajarraco no te dejará continuar si vas sin él. Tiraselo a la cabeza y continua camino. La operación hay que repetirla por lugares más complicados, usando el "instrumento" como, por ejemplo, ***contrapeso (4) para abrir puertas***. ***Destruir estas estatuas (5)*** puede ser sencillo si no pierdes los estribos. Tras destruir a los enemigos que por allí rondan, céntrate inicialmente en una de








ellas. Si permaneces junto a una, tarde o temprano ésta también se moverá y podrás entonces golpearla. Repite la operación con las tres. **Salta (6) antes de llegar al final** o te estrellarás contra una pared de pinchos. **(7) Jefe El Pájaro Abusón**. Sí, sí, un abusón pues quiere apartar al pájaro pequeñito de su auditorio. No nos vamos a inventar técnicas raras. Lo fundamental es que el grandote no se pose en la percha, pues sus horribles silbidos podrían destruirnos (y ésto es literal). Así que zúrrale sin pudor.















FASE 5 PLANETA FREON

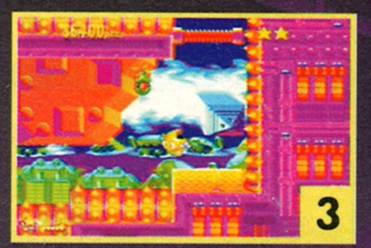
Caminar por los corredores inferiores de esta fase parece más fácil, **(1)** pero muchos de ellos están helados y perderás el control de Ristar, así que **evítalos**. Tu devenir será mucho más sencillo si primero **te cargas estas máquinas (2)** que escupen hielo. Asimismo, los puentes se hundirán nada más los pises, así que ve rápido. Recoge **bolas de nieve** del suelo y lanzaselas cuando salga de su guarida **(3)**. Las bolas que él lanza también son peligrosas, pero las lanza con la frecuencia de dos bombeadas-una recta, lo que te resultará útil a la hora de esquivarlas. Empuja primero **la cabeza de este muñeco (4)** y luego su bola central y pasarás sin problemas. En cambio estas **plataformas deslizantes (5)** sí que te van a dar guerra: déjate escurrir hasta el borde, para en el último momento saltar a la inmediatamente superior. **(6)** Jefe: El Tragón. El niño de las bolas de nieve se ha convertido en tu aliado, y te traerá las tartas envenenadas con que destruir a este gordinflón. Si estudias la frecuencia de sus ataques, primero lanza su aliento congelador, que puedes esquivar corriendo hacia el otro lado de la pantalla, y luego absorbe todo lo que pilla. Es entonces el momento de **correr hacia él y soltarle la tarta en todos los morros.**

FASE 6 PLANETA AUTOMATION

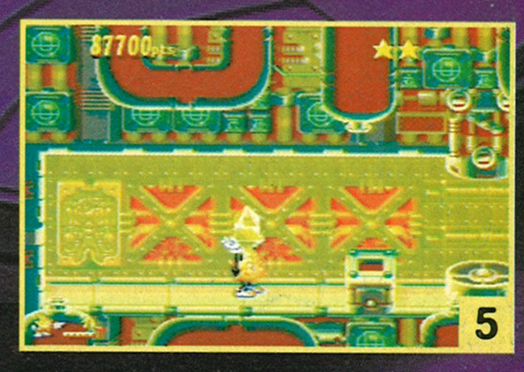


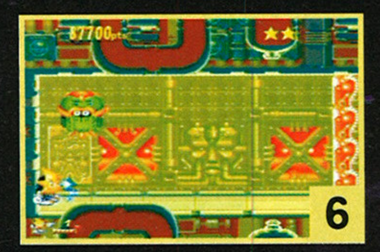






Atento a este "mecano viviente", pues cambiará de forma a medida que te agarres a él. Las barras de los extremos **(1)** siempre están fijas, así que descansa sobre ellas. Para destruir a estos ingenios **(2)** aparentemente invulnerables, tira de su pilar central y se derrumbarán. Agárrate a estos **cacharritos (3)** para atravesar sin problemas las zonas de llamas. Colócate en un extremo y **agarra uno tras otro todos los satélites (4)** que rodean a este ruin enemigo, para luego ir contra el otro enemigo en cuestión. Adoptará diversas formas antes de ser destruido definitivamente. Sitúa la **piedra (5)** sobre la mesa de la izquierda, colócate después sobre el reactor de la derecha y ...te enfrentarás a este **robot (6) saltarín** que de un par de golpes destruirás. Este otro robot **(7)** es fácil de destruir si te das cuenta de que sus puntos de impacto alternan de su tronco a su cara su-







cesivamente, así que golpea como Tyson, arriba y abajo. **(8)** Jefe: Dos tontos muy tontos. Estrategia al canto: **golpear al robot pequeño hasta que se doblegue** y entonces, cuando la serpiente baje a castigarlo por su inoperancia, le zurras. A medida que les vayas golpeando cambiará su color, así como la variedad de ataques con que tratarán de poner fin a tu aventura.



FASE 7 LA CIUDAD ESPACIAL DE GREEDY

Aunque no haya escalera, hay que **trepar este enorme muro (1)**. Luego, acelérate en la manivela estrella para impulsarte con fuerza hacia las plataformas superiores. No hay truco especial para cargarse a este bicho **(2)**, sólo que se protege con un campo de fuerza y **tendrás que golpearle el triple que a un enemigo normal**. **(3)** Enemigo final: en principio, limítate a **esquivar sus ataques con bombas**. Luego dejará caer unos extraños bicharracos, a los que quizá tengas tentaciones de destruir, pero no lo hagas. Cuando el malo malísimo pase cerca de tí, **agárralo con fuerza y no lo sueltes**. En su impulso por escapar chocará contra los pinchos del techo. Repentinamente, se abrirá un agujero negro; si te absorbe tendrás que volver a empezar, así que agárrate a alguno de los bicharracos que el malvado soltó hace unos instantes, y permanece agarrado a él hasta que el agujero se cierre. Luego, **repite la operación hasta que el villano sea definitivamente destruido**. ¡Y se acabó!









CODIGOS ACTION REPLAY

Vidas infinitas:
FFE5780001

Energía infinita:
FFC0380002

LOS PITUFOS

Los pequeños hombrecitos azules hacen su aparición en las 8 bits de Sega para regocijo de los aficionados a sus aventuras. Tampoco podían faltar Gárgamel y su hambriento gato, Azrael, que haciendo de las suyas han atrapado a cuatro pitufos. En estas páginas os vamos a ayudar a rescatarlos, ofreciéndoos una útil guía de juego.

Por José Antonio Gallego

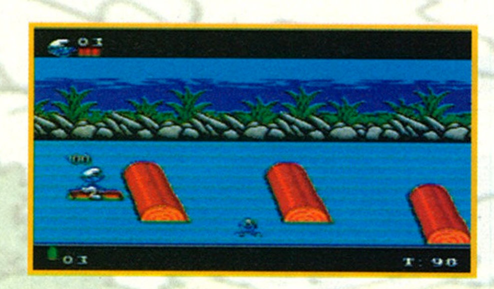


Fase 1: El bosque

Mera fase de trámite que os permitirá familiarizaros con el control de vuestro Pitufo. Sobre los **tocones** de los árboles encontraréis gran abundancia de **items**, especialmente **setas** (más puntos) y **estrellas** (si recogéis cinco accederéis a una fase de bonus). Peligros: lombrices, y ardillas que os lanzarán bellotas. Estas últimas son indestructibles, así que confórmaos con esquivarlas.

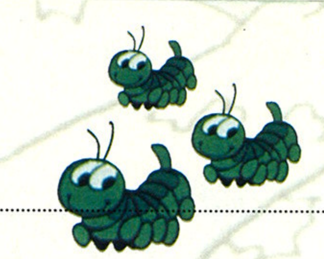
En los niveles normal y chungo, os encontraréis con el Pitufo Negro, que acecha al final de la fase. Pasarlo es tan sencillo como esquivarle con un ágil y gracioso salto.

Fase 2: El río



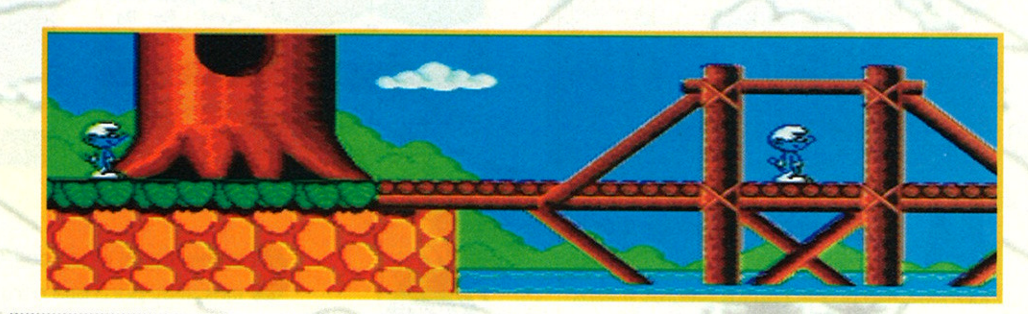
Fase autoscroll en la que poco se puede decir. Todo depende de vuestra habilidad para **sortear los troncos y esquivar los cocodrilos**. Ojo avizor, pues quizá deis con alguna vida extra.

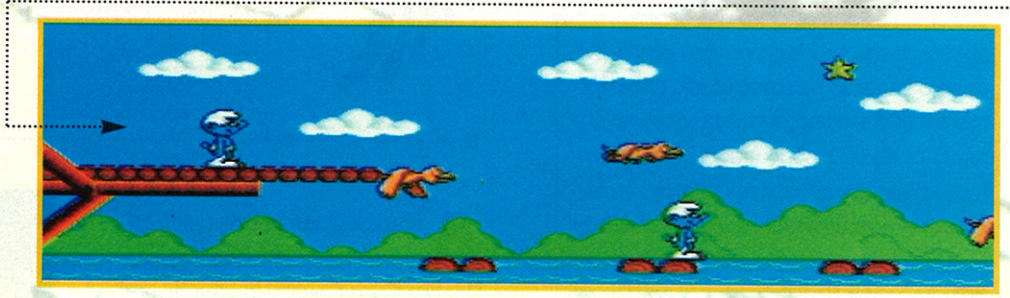




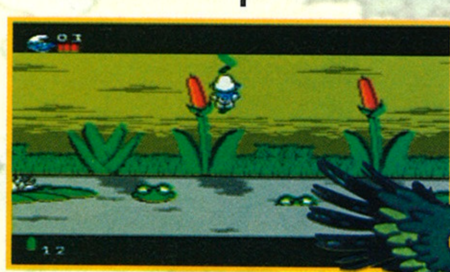
Fase 3: El puente

Cuando atraveséis el puente procurad correr, pues algunos troncos se hunden. Los pájaros no están de adorno: montad sobre ellos para acceder a plataformas superiores, pero sed rápidos o se hundirán en el agua. En el segundo puente unos peces saltarines os lo pondrán un poco más difícil. **Vida extra al final de la fase.**

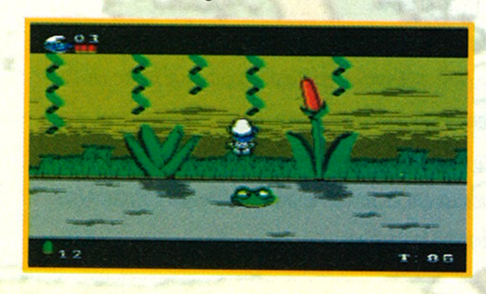




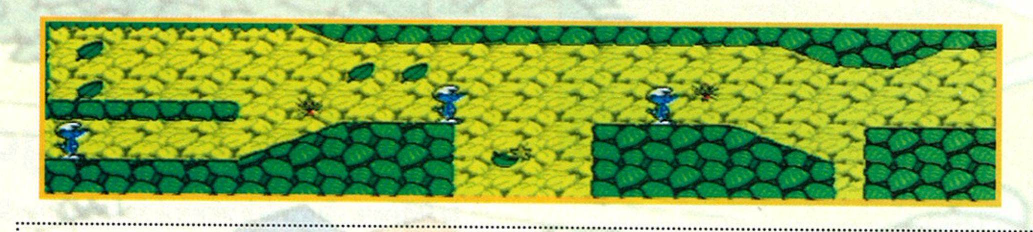
Fase 4: El pantano



Dificilísima. No tenemos trucos que os puedan ayudar, sólo un par de consejillos: **las lianas están para algo**. Agarraros a ellas hasta que la rana salga del agua. Eso sí, estudiad la frecuencia de sus movimientos antes de lanzaros sobre ellas. Las arañas son más seguras, pues aunque se mueven, nunca llegan a hundirse.

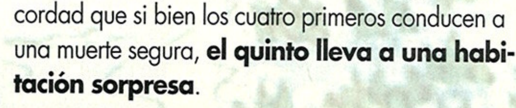


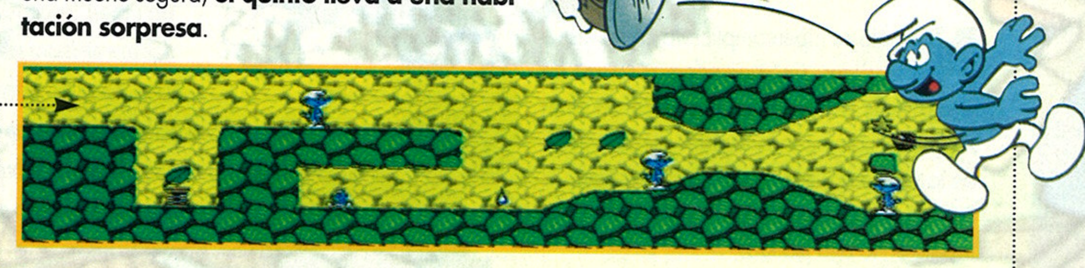
Fase 5: Campo de zarzaparrilla



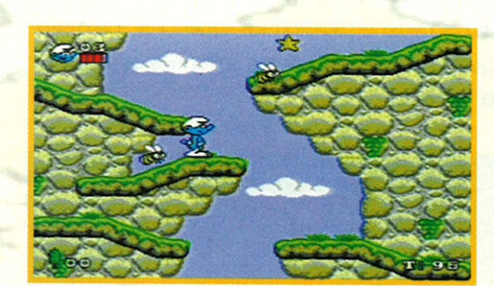


Ocasión de hartarse, pues por cada **25 hojas de zarzaparrilla que recojáis recibiréis una vida extra**. Las arañas y las gotas de ácido tratarán de ponéroslo difícil, ambas con movimientos muy previsibles. Mucho cuidado con los agujeros en el suelo, pero recordad que si bien los cuatro primeros conducen a una muerte segura, **el quinto lleva a una habitación sorpresa**.

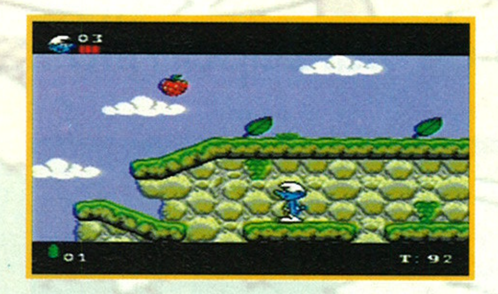




Fase 6: La montaña



Mera fase para demostrar vuestras habilidades "plataformeras". Dos anotaciones: mucho ojo con las piedras sueltas (tienen un color más claro que el resto), y caerán sobre vosotros justo cuando paséis por debajo (también es casualidad). Deberéis montar sobre los pájaros para acceder a plataformas de otro modo inaccesibles. Procurad destruir primero las moscas de alrededor. Si eventualmente llegáis a algún tipo de callejón sin salida, probad a atravesar la pared, pues hay **una habitación secreta** cerca del comienzo.



Fase 7: La Cigüeña





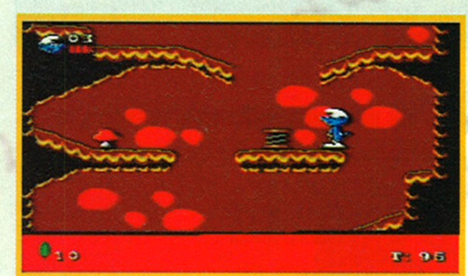
Cambiamos el modo de transporte a uno más rápido y divertido. Por lo demás, muy poco que decir. Al final de la fase un hostil pajarraco tratará de derribaros lanzándoos huevos.

Fase 8: La Mina

Ahora descubrimos de quien copiaron los programadores de Donkey Kong Country la idea de una fase dentro de una mina. Bromas aparte, **el camino por las vías inferiores suele ser, habitualmente, el más seguro**.



Fase 9: El volcán



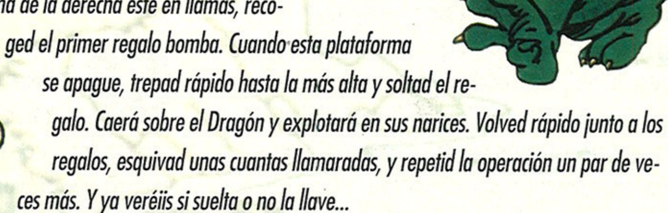
No sólo es hipercomplicada como las anteriores, sino que además **como os despistéis un segundo la lava os destruirá**. El camino más rápido y seguro es el de la izquierda. No os detengáis a coger ítems o quizá lo lamentéis. Cuando veais el muelle en lo alto ¡saltad!



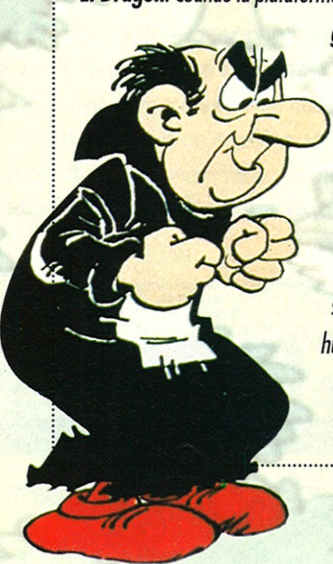
Los Enemigos

***La Serpiente**: ella guarda la primera de las llaves con que liberar a nuestros compañeros. Suele ir y venir por cualquiera de los tres niveles de plataformas, y para derrotarla deberéis saltar sobre su cabezota. Eso la dejará atontada unos segundos, que debéis aprovechar para saltar a una plataforma inferior. Repitiendo esta operación unas cuantas veces os dará la pirimera de las llaves.*

***El Dragón**: Cuando la plataforma de la derecha esté en llamas, recoged el primer regalo bomba. Cuando esta plataforma se apague, trepad rápido hasta la más alta y soltad el regalo. Caerá sobre el Dragón y explotará en sus narices. Volved rápido junto a los regalos, esquivad unas cuantas llamaradas, y repetid la operación un par de veces más. Y ya veréis si suelta o no la llave...*



***Gárgamel**: Situaos junto al extremo izquierdo de la catapulta, hasta que el pájaro deje caer un huevo sobre vosotros. Retiraos en el último segundo, y el huevo quedará sobre la catapulta. Saltad entonces sobre el otro extremo (el que está levantado), y el huevo saldrá catapultado contra la bocaza de Gargamel, obligándole a retroceder. La rapidez, como ya os habréis dado cuenta, es fundamental. Repetide esta operación hasta que suelte la llave con que liberar a la Pitufina.*



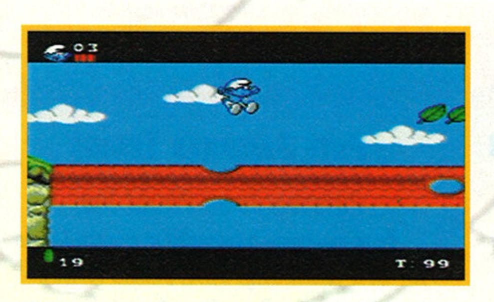
Fase 10: Descenso en trineo



Sólo dos cosas: Si caeis sobre un pájaro quizá perdáis el control y caigáis por un barranco, así que **mejor pasad por debajo**. Los osos no matan pero empujan lo suficiente como para despeñaros por un barranco.



Fase 11: El Acantilado



Dicen que el fondo de este barranco está lleno de los cadáveres de los pitufos que no lograron atravesar con éxito este tronco. **El tronco en cuestión, gira cada cuatro segundos, momento en el que deberéis pegar un buen salto** si no queréis caer vosotros también.

Fácil de decir, pero complicadillo de hacer. Si tenéis éxito, al final de la fase seréis recompensados con una más que útil vida extra. Seguro que a estas alturas empezaréis ya a notar el agobio de la falta de vidas y os vendrá estupendamente.

Passwords

Master System y Game Gear

Fácil:	Medio:	Chungo:
NTLR, MCSD	BBRY, KFDZ	CRTN, WPNQ

Fase 12: La casa de Gárgamel



Por fin en la casa de vuestro enemigo. Debéis, en lo posible, saltar de estantería en estantería, pues Azrael acecha en el suelo para devoraros. Mucho cuidado con las plantas, que para colmo son carnívoras. Hay momentos en que deberéis bajar a la superficie. Para acabar entonces con el gato, recoged alguno de los regalos bomba que hay por la habitación y dejádselo caer encima. Le mantendrán fuera de la circulación un buen rato. Consejo final: no toquéis la caldera, está al rojo vivo. Poco después, Gárgamel será historia.



GAME GEAR

NBA Jam Tournament Edition

Personajes secretos

Claro hombre, en Game Gear también hay personajes secretos. Todo consiste en colocar las iniciales con los correspondientes botones. El proceso es idéntico al que que os hemos explicado en Mega Drive, aunque sin necesidad de mantener pulsado el botón Start. Los personajes están en el siguiente orden:

Nombre	Apodo	Iniciales	Combinaciones
Bill Clinton	B Clinto	CIC	2, 1, 1
Hillary Clinton	H Clinton	HC	1, 1, Start
Principe Charles	Charles	ROY	2, 2, Start
Heavy D	Heavy D	HVY	Start, 2, 2
Jazzy Jeff	Jazzy Jeff	JAZ	1, Start, Start
Will Smith	Fresh Prince	WIL	Start, 1, 2
Frank Thomas	Thomas	SOX	1, Start, Start
R. Cunningham	Cunningham	PHI	2, Start, 1
Larry Bird	Bird	BRD	Start, Start, 1
Mike D	Mike D	MKD	1, 2, Start
Adrock	Adrock	ADR	Start, 1, 2
MCA	MCA	MCA	Start, 2 ,1
Mascora gorila	Suns gorila	GOR	1, Start, 1
Mascora Hornet	Hugo	HGO	2, Start, 1
Mascota Wolf	Crunch	CRN	Start, Start, 2
Mascota Bulls	Benny	BNY	1, Start, 1

Pete Sampras Tennis

Passwords en World Tour

Ya os ayudamos a conseguir el número 1 de la ATP en la versión Mega Drive, y ahora vamos a hacer lo mismo en Game Gear. Recordad que estos passwords son para el World Tour:

1.- **LANGUAGE**
2-. **LOCATION**
3.- **INCREASE**
4.- **TOUCHING**
5.- **UTILISED**
6.- **EXPANDED**
7.- **STANDARD**
8.- **RESOLUTE**
9.- **REGISTER**
10.- **GRAPHICS**
11.- **BACKHAND**
12.- **KEYBOARD**
13.- **HARDWARE**
14.- **QUANTITY**
15.- **FUNCTION**
16.- **TRANSMIT**
17.- **NEGATIVE**
18.- **VITAMINS**

VUESTROS TRUCOS

SONIC TRIPLE TROUBLE

Realiza lo siguiente después de la fase de bonus para llegar al final: Coge el primer túnel y rómpelo hasta el final (no te entretengas con los anillos). Sigue adelante y verás que no hay camino. Ve al final y salta. Encontrarás una plataforma oculta. Ve saltando en diagonal por los cruces. Cuando llegues a lo alto corre a la plataforma poque puede que baje más. Ahora llega lo más difícil. Lo principal: NO SALTES, ve ANDANDO e intenta llegar al agujero por el que baja la cascada. No saltes porque caerás al abismo. Al llegar a una bola, haz el turbo lanzamiento e inmediatamente salta. Llegarás a una parte en que el suelo se rompe. Salta a máxima velocidad y ten pulsado derecha. Después encontrarás otro suelo igual. Haz lo mismo y llegarás a Nack. Y ya está, has llegado al final.

Pablo Castilla Domínguez, Granada.

MASTER SYSTEM

Jurassic Park

Para finalizar el juego

Completa cada uno de los niveles en el siguiente orden:

1.- **Velociraptor**
2.- **Triceratops**
3.- **Brachiosaurus**
4.- **Pteranodon**

Wonderboy III

Varios trucos

Resurrección

Si mueres y llevas puesta la armadura Hades, resucitarás.

Potencia total

Introduce espacios en blanco como password y comenzarás el juego con todas las armas disponibles, armaduras y piedras.

Armas legendarias

Introduce **9JC5 YHX XN4UU HT2** como password para conseguir todas las armas legendarias.

Krusty's Fun House

Passwords de nivel

Una buena forma de conseguir avanzar en esta divertida y alocada casa. Tomad nota de los passwords de nivel:

2. BARNEY.
3. MARTIN.
4. SQUISHY.
5. ELFMAN.

Además, hay un código más que no deberíais olvidar: HPKEITH, ya que con él conseguiréis abrir todas las puertas.

James Bond the Duel

Selección de nivel

Conecta el pad en el segundo puerto y pulsa los dos botones junto a la diagonal abajo izquierda. Ahora conecta el pad en el puerto primero y pulsa el botón 1. Si posees dos pads será mucho más fácil y sencillo de realizar.

VUESTROS TRUCOS

NINJA GAIDEN

Si se te acaban los puntos de combate y no puedes utilizar la magia, no desesperes. En la segunda fase, nada más empezar encontrarás en un foso dos pergaminos: uno de ellos da puntos de combate, cógelo y suicídate. Repite esta operación hasta que consigas 999 puntos y entonces tu magia será inagotable.

Guillermo Mogio Gutiérrez, Badajoz.

OUT RUN

Si quieres oir nuevas y atractivas melodías, lo primero que tienes que hacer es lo siguiente: detén la marcha del automóvil pulsando START. Cuando veas la mano sobre el botón de la radio tienes que relizar la siguiente combinación: derecha, izquierda y abajo. Después pulsa 1 para elegir canciones.

Javier Molana Mata, Móstoles, (Madrid).



MEGA DRIVE

Incredible Hulk

Elegir nivel

Para ayudar al gran hombre verde a que derrote a sus enemigos, pausad el juego en medio de una partida y pulsad arriba, derecha, abajo, izquierda. Ahora dejáos eliminar, perdiendo todas vuestras vidas. Cuando volváis al principio, después de la intro tenéis una nueva opción de selección de nivel.

Lemmings 2: The Tribes

Passwords de nivel

Estas diminutas criaturas vuelven a hacer de las suyas. Si ya estáis desesperados apuntáos estas claves:

TRIBU CLASSIC:
IPNNAPJHMLOFPEHHLLBOCP

TRIBU BEACH:
PDBGBLJFMOGJLFFLONBHJL

TRIBU CAVELEM:
OHLPOHPHPNPPAAEAEADACA

TRIBU CIRCUS:
MLJNNCGLLGNLCODHKLLNPC

TRIBU EGYPTIAN:
HBNPPBPJHNPOJPNPPHPPAA

TRIBU HIGHLAND:
NGHDLKNNCPLHOLPNADIDMB

TRIBU MEDIEVAL:
JNKANAGIFEDKCFJGENKHFE

TRIBU POLAR:
EPDPLPOPPPAAACACIAIAGA

TRIBU SHADOW:
FNIJNEHCDNKAFBCJNEIKFF

Mighty Max

Códigos de Nivel

Ya podéis apuntaros los passwords para ayudar al bueno de Max a conseguir sus objetivos.

NIVEL 2: **GCGGHMDH60**
NIVEL 3: **GCBBHGFBYG**
NIVEL 4: **GFBBHLDCWL**
NIVEL 5: **GGBBJBBHVF**

Boogerman

Primeros passwords

Aquí os mostramos los primeros passwords para este divertido juego:

Enemigo 1



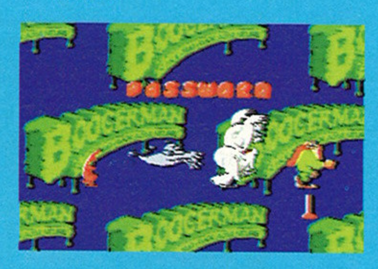
Fase 2



Enemigo 2



Fase 3



Enemigo 3



Action Replay

Códigos de Action Replay

Streets of Rage.
FFFB0 5000X Selección de nivel.
FFFB0 3000X Selección de acto.
FF88E 20049 Tiempo infinito nivel 6.
FF885 00059 Tiempo infinito para el jefe final.
FFE18 B0000 los jefes mueren mucho más fácil.

Urban Strike
FF10D F0003 Vidas infinitas en todos los niveles.
FF10D 70064 Fuel infinito todos los niveles.

Mickey Mania.
FF046 70004 Energía infinita.
FF046 70003 Vidas infinitas.
FF071 30003 Utilizar conjuntamente con el anterior.
FF047 10003 Canicas infinitas.

Los Pitufos

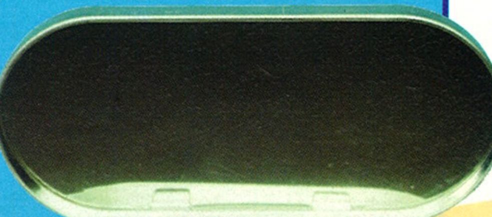
FFF37 10003 Vidas infinitas.
FFF37 20003 Energía infin.
FFF37 60002 Tiempo infn.

Tiny Toons: Acme All Stars

Códigos en el modo Historia

Los Tiny Toons en plena actividad deportiva. Pero no es tan fácil como parece, así que tomad buena nota de los passwords:

Nivel 2: Plucky, Montana Max, Elmyra, Buster.
Nivel 3: Elmyra, Bubs, Hamton, Plucky.
Nivel 4: Babs, Buster, Montana Max, Elmyra.
Nivel 5: Buster, Hamton, Plucky, Montana Max **Nivel 6:** Elmyra, Plucky, Babs, Hamton.
Nivel 7: Plucky - Elmyra - Hamton - Babs.
Nivel 8: Montana max - Plucky - Elmyra - Buster.
Nivel 9: Hamton - Babs - Buster - Montana Max.





¡EXCLUSIVOS!

Para conseguir este estuche de geniales y exclusivos pins, enviadnos vuestros trucos a la dirección de siempre, indicando en el sobre **TRUCOS**. Intentaremos publicarlos todos, pero sólo los mejores tendrán su premio, marcado con una estrella. Recordad que son únicos, sólo los encontraréis en **TodoSega**.





MEGA DRIVE

NBA JAM TOURNAMENT EDITION

Repertorio de trucos

Este nuevo NBA JAM también está repleto de trucos, tanto para encontrar personajes secretos como para conseguir todo un catálogo de nuevas opciones.

PERSONAJES SECRETOS

Prestad atención, porque el preceso es algo complicado. Como en el primer NBA JAM, todo consiste en introducir las correspondientes iniciales de una forma concreta. De este modo, antes de introducir cada inicial, será necesario que mantengáis pulsado el botón Start para despues presionar el botón correspondiente, pero no siempre será así, y entonces os lo indicaremos colocando junto al botón la palabra "solo". Un poco lioso ¿no?. Bueno, vamos a empezar con un ejemplo paso a paso para que os aclaréis. El personaje que buscamos es nada menos que **Bill Clinton**, sus iniciales son **CIC**, y para introducirlas la combinación es **A**, **C solo**, y **B**. El proceso sería el siguiente:

1. Elegid **"YES"** cuando os pregunten si queréis introducir vuestras iniciales.
2. Usando el pad iluminad la letra **C**.
3. Presionad y sujetad **Start**.
4. Pulsad **A** para introducir la letra que habéis iluminado, y despues soltad **Start**.
5. Moved el cursor hacia la letra **B**.
6. Debido a que en esta ocasión hemos indicado "**C solo**" no es necesario pulsar **Start** antes de presionar **C** para introdicir la letra. Pulsad **C** para colocar la letra **I** en el segundo casillero.
7. Moved el cursor hacia la letra **C**.
8. Presionad y sujetad **Start**, y pulsad el botón **B**.

Ya está. Si habéis seguido los pasos correctamente tendréis a Bill Clinton formando parte de vuestro equipo. El truco es complicado, asi que leeros bien las instrucciones, seguid los pasos al pie de la letra, e intentadlo todas las veces que haga falta, ya que puede que no os salga a la primera.

Equipo Iguana

Nombre	Apodo	Iniciales	Combinaciones
Ilo Stubbington	Moonsekat	MPF	B, C, C solo
Jay Moon	Moon	JAY	C solo, A, B
Chris Kirby	Kirby	CK-	B. C solo, C
Snoke Palmer	Snoke	GOF	A, C, B
Jason Falcus	Falcus	JF	A, C solo, C
Mike Muskett	Muskket	MCM	B, B, C
Neil Hill	Hill	NDH	A, B, A

Equipo Acclaim

Nombre	Apodo	Iniciales	Combinaciones
Asif Chaudhri	Chow-Chow	AMX	C solo, A, C
Dan Feinstein	Weasel	RAY	B, A, C solo
Brett Gow	Brutah	LGN	A, B, C solo
Eric Kuby	Kabuki	DAN	C solo, B, A
Alex de Lucia	Facime	XYZ	B, B, A
Eric Samulski	Air Dog	AIR	C, C solo, B
Scott Schena	Kid Silk	KSK	C solo, B, C
Wes Little	Scooter Pie	HTP	A, C solo, C

Equipo Williams

Nombre	Apodo	Iniciales	Combinaciones
Mark Turmell	Turmell	MJT	A, C solo, A
Jamie Revitt	Revitt	RJR	C solo, A, C
Sal Divita	Divita	SAL	A, C, C solo
Shawn Liptak	Liptak	SL	C solo, B, B
Tony Goskie	Goskie	TWG	B, C solo, A
John Carlton	Carlton	JMC	C, C, B

Equipo NBA

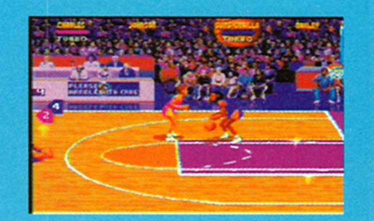
Nombre	Apodo	Iniciales	Combinaciones
Larry Bird	Bird	BRD	A, C, A
Carol BlazeKowski	Blaz	BLZ	C, C solo, C
Mascota Bulls	Benny	BNY	B, C solo, C
Mascota Hornett	Hugo	HGO	C solo, C, A
Mascota Wolf	Crunh	CRN	A, B, C solo
Mascota Gorila	Suns Gorila	GOR	C solo, B, B

Equipo Famosos

Nombre	Apodo	Iniciales	Combinaciones
Bill Clinton	B Clinton	CIC	A, C solo, B
Hilarry Clinton	H Clinton	HC	C solo, B, C solo
Principe Charles	Charles	ROY	B, A, C solo
Heavy D	Heavy D	HVY	A, C solo, B
Jazzy Jeff	Jazzy Jeff	JAZ	C, A, A
Will Smith	Fresh Prince	WIL	C, B, C solo
Frank Thomas	Thomas	SOX	B, C solo, A
R Cunningham	Cunningham	PHI	C solo, A, C
Mike D.	Mike D.	MKD	C, C solo, C
Adrock	Adrock	ADR	C only, C, B
MCA	MCA	MCA	B, B, C solo









MEGA DRIVE

NBA Jam T.E.

Pero la cosa no queda aquí. Todavía hay un montón de opciones que pueden multiplicar la diversión del juego. Para ello, deberéis realizar las siguientes combinaciones en la pantalla de "Tonight's Match Up".

Marcador de porcentaje tiro
Arriba, arriba, abajo, abajo, B.

Manos rápidas (mejor defensa)
Izda (cuatro veces), A, dcha.

Máximo poder
Dcha, dcha, izda, dcha, B, B, dcha.

Power-up Tapones
Dcha, arriba, abajo, dcha, abajo, arriba.

Power-up Fuego
Abajo, dcha, dcha, B, A, izda.

Power-up turbo
B, B, B, A, abajo, abajo, arriba, izda.

Power-up ataque
A, B, arriba, A, B, arriba, abajo.

Power-up 3 puntos
Arriba, abajo, izda, dcha, izda, abajo, arriba.

Power-up mates
Izda, dcha, A, B, B, A.

Power-up empujar
Abajo, dcha, A, B, A, dcha, abajo.

Empujar a un rival y tirar
Arriba (cuatro veces), izda (cuatro veces) A, A.

Empujar a un rival y todos al suelo
Arriba (cuatro veces), izda (cuatro veces), A, B.

Pase teletransportado
Arriba, dcha, dcha, izda, A, abajo, izda, izda, derecha, B.

Super lanzamientos
Arriba, abajo, arriba, abajo, dcha, arriba, A, A, A, A, abajo.

Más velocidad
Arriba (cuatro veces), izda (cuatro veces) B, A.

Suelo resbaladizo
A, A, A, A, A, dcha (cinco veces).

Estos mismos trucos también funcionan en Game Gear. Para ello, basta con sustituir A por el botón 1 y B por el botón 2.

Extra Trucos.
Para introducir los siguientes trucos, primero será necesario que realizéis la siguiente combinación en la pantalla de presentación: C, arriba, abajo, B, izda, A, dcha, abajo.

Derrotar a 26 equipos
Introducir las iniciales END.

Batir a 27 equipos
Intrpducir las iniciales JAM.

Cambiar equipo en la pantalla de sustituciones
Sujetar arriba y B durante 2 seg.

Cannon Fodder

Passwords de nivel

He aquí los passwords para este sensacional juego:

MISIÓN. **CÓDIGO:** RECLUTAS.
2. **UZHNC**: 27 reclutas.
3. **JHHJI:** 41 reclutas.
4. **OFLJ:** 56 reclutas.
5. **DNKFG**: 70 reclutas.
6. **ATGGF**: 84 reclutas.
7. **NFANH:** 97 reclutas.
8. **CFJCD:** 99 reclutas.
9. **TRVNG:** 96 reclutas.
10. **WYNYB:** 105 reclutas.
11. **DYQRH:** 86 reclutas.
12. **IOMVI:** 86 reclutas.
13. **BIZJF:** 77 reclutas.
14. **GKXJE:** 92 reclutas.
15. **HWZFC:** 105 reclutas.
16. **MMRNE:** 117 reclutas.
17. **TNZBI:** 128 reclutas.
18. **YPXBH:** 143 reclutas.
19. **VZFUE:** 131 reclutas..
20. **GXEVE:** 146 reclutas.
21. **DHNNC:** 139 reclutas.
22. **IJLNB:** 154 reclutas.
23. **TAPFG:** 168 reclutas.

Sylvester and Tweety

Varios trucos

Para conseguir que funcionen todos estos sensacionales trucos, presionad Start para acceder al inventario, pulsad el botón A y despues introducid la clave deseada.

House Level
B, B, C, B, B, A, A, IZDA, DCHA y ARRIBA.

Backyard Level
IZDA, A, C, C, C, ABAJO, ARRIBA, IZDA, B y B.

Train Level
C, B, C, A, B, C, A, B, C y ABAJO.

Alley level
C, ABAJO, ARRIBA, ARRIBA, B, C, C, C, A y A.

Lab Level
ARRIBA, B, C, A, A, B, B, DCHA, B y DCHA.

Para continuar sin problemas
IZDA, A, A, B, ARRIBA, C, A, B, B y C

Time Up
A, B, C, C, A, ARRIBA, C, C, C y ARRIBA.

Syndicate

El mejor equipo

Dirigíos a la pantalla de passwords e introducid el código **HACK-ERSQUAD** y conseguiréis un grupo perfectamente equipado que tendrá acceso a cualquier ciudad.

Fifa Soccer '95

El equipo tonto

Parece increible, la cantidad de trucos que esconde este sensacional cartucho de fútbol. Si vas a la pantalla de opciones y pulsas A, B, C, A, B y C, y empiezas el juego, pausas y pulsas A, accederás al equipo tonto. Prepárate pues va a tropezar con los jugadores más tontos que nunca hayan poblado los estadios de fútbol del FIFA.

VUESTROS TRUCOS

DYNAMITE HEADDY
En la fase 3-3, la del titiritero y su muñeco, golpea (y acab a con él) al muñeco de arriba. Después, al de abajo. Aunque sea difícil, una vez acabes con él, vuelve hacia atrás. Encontrarás a Headcase con la cabeza de dormir o durmiente y podrás ir al jefe de final de fase con la energía completa. Por cierto, el titiritero de dará un punto secreto de bonus.

Luis Ignacio Morcillo, Córdoba.

PITFALL
He aquí varias combinaciones para conseguir ciertos trucos en este juego.

Cargado de armas:
A, B, arriba, C, A, C y A

9 Vidas
Derecha, A, abajo, B, derecha, A, B, arriba y abajo.

Créditos
C, derecha, abajo, C, derecha, abajo, C, derecha y abajo.

Jugar en la versión Atari 2600
Abajo, A (26 veces) y abajo

Javier Pacheco García, Valencia.

SHAQ FU
Aquí os ofrezco varios trucos para este animado cartucho de lucha:

Para un modo especial
Pulsa A, B, C, C, B y A en la pantalla de opciones.

Jugar en un escenario secreto
Pulsa arriba, derecha, B, abajo, izquierda y B en la pantalla de opciones.

Elegir personaje modo historia
Pulsa arriba, abajo, B, izquierda, derecha y B en la pantalla de opciones.

NBA LIVE '95
Pulsa el botón de Turbo y Start al mismo tiempo cuando tengas el balón en un partido. Podrás ensayar el tiro.

Daniel Oñate Peláez, Málaga.



MEGA DRIVE

Indiana Jones and the Last Crusade

Selección de nivel

Una vez más, el profesor Indi va a tener suerte. Cuando el Logo de LucasFilm aparezca, presionad A, B, C, B, C, A, C, A y B. Si el truco ha funcionado, iréis directamente a la pantalla de **selección de nivel**. En la parte superior, veréis unas grandes letras rojas: **SHHHHHHH**. Ahora ya estaréis en disposición de elegir ese tan deseado nivel.

Lawmowerman

Elegir nivel y vidas infinitas

Presionad Start para pausar el juego en cualquier nivel. Ahora realizad la siguiente combinación: arriba, derecha, A, B, A, abajo, izquierda, A y abajo. Volved a pulsar Start. Después, presionad Start para pausar el juego de nuevo y presionad C. Si lo habéis hecho todo correctamente, entraréis en una pantalla secreta que os permitirá **seleccionar nivel** y escoger la **opción de vidas infinitas**.

Toughman Contest

Passwords curiosos

Seguro que un buen boxeador no haría ascos a estos passwords:

RUBE: Jugador 2 aparece descabezado.

FQSTER: Jugador 2 es una sombra negra.

2LT: No hay tiempo y son necesarios tres K.O. para ganar.

HYPER: Doble velocidad.

MAXX: Jugador 1 no sufre daño.

NBA Live

Congelar el juego y prácticar

Aquí teneis unas opciones curiosas para disfrutar aún más de este sensacional y deportivo juego de Electronic Arts, con el baloncesto como fondo.

Empezad un partido cualquiera, controlad la pelota y presionad y sujetad el botón A, para posteriormente pulsar Start. En ese momento habréis dejado **congelados al resto de los jugadores**.

Es un buen momento para **practicar lanzando a canasta**, y comprobar vuestro porcentaje de tiros mediante un panel que aparecerá en la parte superior de la pantalla. Para finalizar este modo de juego, simplemente presionad y sujetad de nuevo el botón A e inmediatamente después pulsad Start.

Zero Kamikaze

Códigos Secretos

Más fácil, imposible. Tomad buena nota de estas combinaciones y vuestra victoria estará más que asegurada. Para introducirlos, deberéis pausar el juego pulsando Start y después:

Seleccionar nivel: A, C, dcha, A, B.

Puntos ilimitados: B, arr, B, B, A.

Estrellas ilimitadas: Abajo, A, B.

Zeros ilimitados: B, A, B, arriba.

Para conseguir todo: derecha, arriba, B, A, abajo, arriba, B, abajo, arriba, B.

BloodShot

Pasar de nivel y oxígeno

Pausa el juego e introduce las siguientes combinaciones de teclas:

Arriba, A, Arriba, A, A y Abajo **para saltar de nivel**.

C, C, B, A, Abajo y Abajo **para restablecer el nivel de oxígeno**.

MD 32X

Cosmic Carrnage

Movimientos finales y modo gore

Parece que a muchos de vosostros este juego os resulta un tanto "light". Pues bien, hemos descubierto una forma para que Cosmic Carnage suba "ligeramente" de tono.

Simplemente tenéis que esperar a que la barra de energía de vuestro rival **alcance el nivel mínimo**, es decir, esté a punto de caer abatido. Entonces, realizad un **movimiento especial** y preparáos para lo que venga a continuación: tendréis la oportunidad de ver la ejecución de un movimiento final con cierta carga de agresividad, y bastante espectacularidad en plan película de Freddy Kruger.

Mortal Kombat II

Cheat mode

Como en el resto de los Mortal Kombat, en esta versión para 32X no podía faltar el corespondiente **Cheat Mode**, por el cual podréis disponer de un **completo repertorio de trucos** de gran utilidad.

Para conseguir acceder a él, tendréis que iluminar la palabra "Done", como en la versión de Mega Drive y realizad la siguiente combinación: izquierda, abajo, derecha, derecha, abajo e izquierda.

Después, volved a pulsar tres veces a la izquierda más otras tres veces a la derecha. Ya está. Si lo habéis hecho correctamente estaréis en la pantalla de Cheat Mode.

Doom

Invencibilidad y armamento

A pesar de que muchos de vosotros ya conocéis estos trucos, los repetimos para los más rezagados. Para realizarlos correctamente, necesitaréis la ayuda de un pad de 6 botones.

Invencibilidad

Pausad el juego y pulsad los botones X, Z, botón Mode y arriba simultáneamente. Si ha funcionado, la cara de la parte de abajo de la pantalla tendrá los ojos blancos.

Armamento infinito

Volved a pausad el juego y pulsad los siguientes botones simultáneamente: A, C, botón Mode y arriba. Retirad la pausa y observaréis los indicadores llenos de armas.

Star Wars

Más tiempo

Otro que vuelve a repetir, pero que seguro gustará a los recien llegados al mundo de los 32 bits.

Como ocurre con Doom, aquí también es necesario pulsar pausa para que el truco funcione.

Resetear el tiempo

Pulsad izquierda, abajo, A, C, abajo y arriba. Si lo habéis realizado correctamente oiréis una especie de grito de triunfo.

Parar el tiempo

Pulsad abajo, B, B, izquierda, derecha e izquierda. Si ha funcionado, oiréis, como en el truco anterior, un sonido muy particular.

¡Que la fuerza os acompañe!



ALICANTE
BADALONA
BARCELONA
BARCELONA
BARCELONA
BILBAO
BUENOS AIRES
BURGOS
GRANADA
LA CORUÑA
LAS PALMAS
MADRID
MADRID
Alcalá MADRID
Alcobendas MADRID
Coslada MADRID
Móstoles MADRID
Torrejón MADRID
MURCIA
Palma de Mallorca
PAMPLONA
SALAMANCA
Sta Cruz de TENERIFE
SEVILLA
VALENCIA
VIGO
ZARAGOZA
ZARAGOZA
CENTRO MAIL
Ven a los Centros Mail, tus tiendas especializadas, donde encontrarás la mayor variedad de productos para tu consola a los mejores precios
MEGADRIVE 2
+2 CONTROL PAD
+3 JUEGOS
16.990
MEGADRIVE 2
+2 CONTROL PAD
12.990
HAZ TU COMPRA ANTES DE QUE SE AGOTEN EXISTENCIAS LIMITADAS
GAME GEAR 4 EN 1
GAME GEAR+4 JUEGOS
SMASH TENNIS
RALLY CHALLENGE
PENALTY KICK-OUT
COLUMNS II
14.990
MEGADRIVE 32X
VIRTUA RACING DELUXE
24.990
P.V.P. - 11990
MEGA CD
ROAD AVENGER
29.990
DESCUENTO 500 Ptas.
OFERTAS
OFERTAS SEGA
DYNAMITE HEADY
4.990
RISE OF THE ROBOTS
3.990
SONIC & KNUCLES
4.990
MEGAGAMES 1
COLUMNS, SUP. HANG ON, WORLD CUP
4.990
NOVEDADES
MAIL
VENTA POR CORREO
GASTOS DE ENVIO
POR CORREO 300 Ptas
POR AGENCIA 500 Ptas*
* PEDIDOS SUPERIORES A 3.000 PTAS. EN PENINSULA
LUNES A VIERNES DE 10,30 A 20 H
SABADOS DE 10,30 A 14 h
¡Haz tu pedido por teléfono!
902 171819
TEL: (91) 380 28 92 • FAX: (91) 380 34 49

SEGUNDAMANO

¿Quieres intercambiar tus cartuchos preferidos, vender o comprar alguna consola, o, simplemente, mantener contactos con otros consoleros? Pues si es así, anímate y escríbenos cuanto antes.

Venta

VENDO videojuegos de Mega Drive: «Mortal Kombat II» y «The Lion King» a 6.000 pesetas cada uno. Llamar y preguntar por Jaime. TF: 91-5792433.

VENDO consola Master System II con 7 juegos, 1 mando y 1 joystick. Está nueva y con poco uso. Vendo por 11.000 pesetas. Preguntar por Alex. TF: 91-7922658.

VENDO juegos de la Master System: «Shinobi», «Street of Rage» y «Mortal Kombat» en buen estado. Precio a convenir. Preguntar por Jorge. Llamar de 16:00 a 18:30 horas o de 20:30 a 22:00 horas. TF: 91-7726008.

VENDO Mega CD con 2 juegos: «Jurassic Park» y «Road Avenger» por 35.000 pesetas. Tiene 2 meses. Llamar por las tardes. Sólo zona sur de Madrid. Preguntar por Iván. TF: 91-6133438.

Intercambio

CAMBIO «Risky Woods» y «Batman» de Mega Ddrive por juegos de rol: «Wonderboy», «Soleil», etc... y lo cambio por consola Game Gear con juegos. También cambio CD digital Sony por CD de Mega Drive. Preguntar por Antonia. TF: 959-372069.

CAMBIO «Rebel Assault» de Mega CD por el «Jurassic Park» en castellano. Llamar de 14:00 a 15:00 horas. Preguntar por Gerardo. TF: 983-810308.

CAMBIO «Sonic» de Mega Drive y «Global Gladiators» de Master System, por «Sonic 2», «Aladdin» o «Sonic Spinball» de Mega Drive. Sólo para Valladolid. Escribe a: José Pérez Manuel, c/de la Fe, 25. 47009 (Valladolid).

CAMBIO «Shining Force 1 o 2» por el «Dynamite Headdy» o «Earthworm Jim», o por un juego de Mega Drive 32X, que no sea «Doom». Llamar al TF: 93-2370109. Preguntar por Arturo.

Varios

VENDO Game Gear, 9 cartuchos con 12 juegos y adaptador por sólo 20.000 pesetas o cambio por 4 juegos de Mega Drive. Preguntar por Feliciano. TF: 91-4296755.

VENDO juegos: Shining Force II» y «Soleil» por 9.000 pesetas cada uno o cambio por «Landstalker», «Flashback», «Prince of Persia» o «Might & Magic». Preguntar por Gorka. TF: 94-4478775.

CAMBIO O VENDO consola Nintendo con 2 pads y con los juegos: «The Flintstones», «Maniac Mansion», «Diger» y dos más, por Mega Drive con dos pads o vendo por 12.000 pesetas. Preguntar por Javier. TF: 96-3766575.

CAMBIO los juegos: «The Lion King» o «Mortal Kombat» por «Fatal Fury Special» de Game Gear. También cambio «Probotector» y «Flink» por «Slam Masters». O individualmente, uno de los dos por «FIFA 95». Todos son de Mega Drive. Escribir a: Manuel Hidalgo Martín, Plaza Quito, 4-Bajo Izda (Barriada de la Orden). 21005 (Huelva).

Clubs

DESEO ENTRAR en vuestro club y que primero me informéis sobre los sorteos y demás. Escribid a: Alejandro Pardo Ramírez, Ronda de Alfarero, 11 3-II. 18011 (Granada).

LLAMA al TF: 956-347201 y pregunta por Juan Vicente. Te dire todo tipo de trucos para consolas Sega. El carnet, cuesta 75 pesetas.

SONIC'S CLUB si te gusta los juegos de Sonic y tienes una consola Sega, escribe a: Elena Buzón Sarmiento, c/Pedro Barbadillo, Blq. 5 Pta. 4. 11540 -San Lúcar de Barrameda- (Cádiz). Indica qué juego te gusta más y cuál es tu personaje preferido: Sonic, Tails, Knuckles, Amy, Nack, Robotnik, Sally. Te enviaré un carnet y una lista de los trucos de los juegos de Sonic que tengas.

Compra

COMPRO «Jungle Strike», «After Burner II», «F-1 World Championship» y «Robocod» a 3.500 pesetas cada uno. También compro Mega CD II por 20.000 pesetas. Preguntar por Francisco. TF: 968-168746. Llamar de 15:00 a 16:00 horas.

COMPRO «Golden Axe 3» de Mega Drive por un precio no superior a 9.000 pesetas. Escribir a: Carlos Sánchez-Barba y Barba, c/Euskalherria, 22-1º E. 48250 -Zaldíbar- (Vizcaya).

COMPRO «Sensible Soccer» de Mega Drive. Precio a convenir. Preguntar por Luis. TF: 93-4565581.

NDAMANO SEGUNDAMANO SEGUNDAM

❑ COMPRA ❑ INTERCAMBIO ❑ VENTA ❑ CLUBS ❑ VARIOS

TEXTO: ________________________________

____

____

____

NOMBRE Y APELLIDOS ....

DOMICILIO ....

C.P. .... *LOCALIDAD* .................................*PROVINCIA*...................................*TLF*.........................

• Si tienes algo que comprar, vender o intercambiar, rellena este cupón y envíalo a: **Hobby Press S.A. TodoSega. C/ De los Ciruelos Nº4. 28700 San Sebastián de los Reyes (Madrid)**, indicando en el sobre: **«Segunda Mano».** • Si no quieres recortar la revista, puedes enviar una fotocopia de este cupón. • Esta es una sección gratuita para facilitar el intercambio entre lectores, por lo que no se admitirán anuncios de carácter comercial.

No dejes pasar el tiempo

Ha llegado la hora de suscribirse a

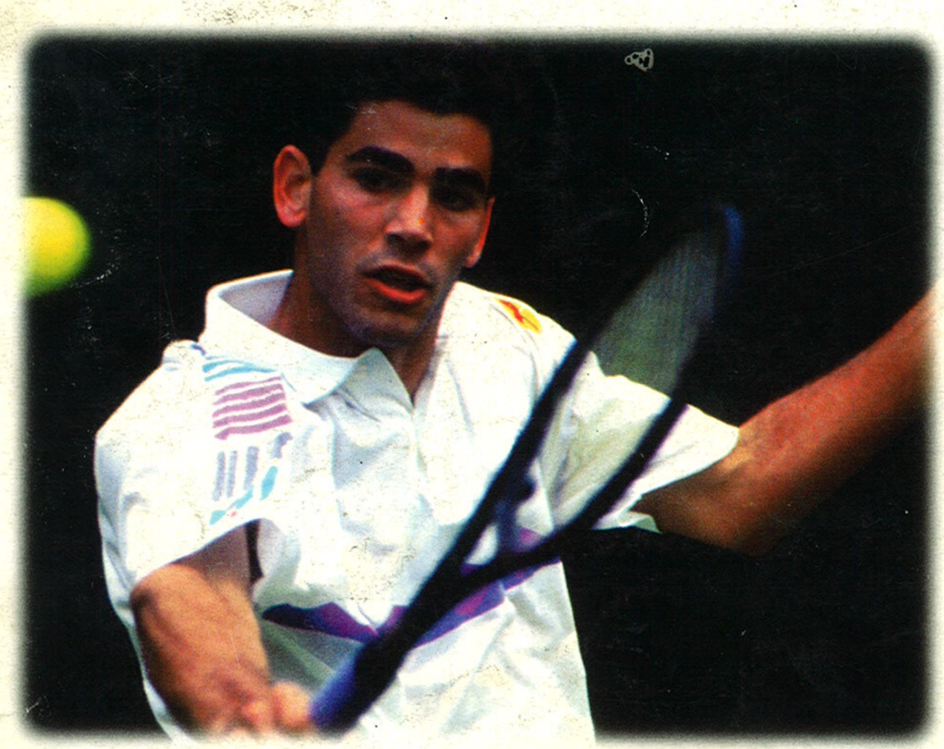
TODOSEGA

Porque ahora, al suscribirte durante un año o renovar tu suscripción a TodoSega (12 números a 350 pts. cada uno = 4.200 pts.), recibirás cómodamente la revista todos los meses en tu casa junto con este magnífico reloj TIME GEAR.

Para suscribirte sólo has de mandar el cupón que aparece en la solapa de la revista con todos tus datos o llamarnos a los teléfonos (91) 654 84 19 ó (91) 654 72 18 (desde las 9.00 de la mañana hasta las 2.30 de la tarde y desde las 4.00 de la tarde hasta las 6.30). Pero ¡ojo!, esta oferta es sólo válida hasta fin de existencias o promoción sustitutiva.

SUSCRÍBETE

Este hombre esta armado



Pete Sampras Tennis '96

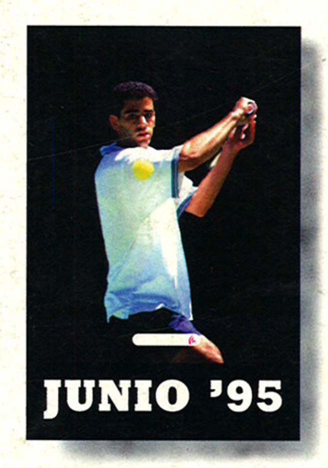
La bala ha vuelto.

NUEVAS PISTAS, NUEVOS JUGADORES

UNA ENORME VARIEDAD DE GOLPES NUEVOS

GRAFICOS ABSOLUTAMENTE IMPRESIONANTES

MÁS DE 5.000 PANTALLAS DE ANIMACIÓN



PETE SAMPRAS - EL NÚMERO UNO EN EL RANKING MUNDIAL

EL NÚMERO UNO DE 1994 VUELVE

MEGA DRIVE - CARTUCHO J-CART - 4 JUGADORES

SIMULACIÓN DEPORTIVA DE ESPECTACULAR CALIDAD

• MEGA DRIVE™







